国内首家全彩印大型游戏月刊 July VOL.8

¥12

GAMES 游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES



日本游戏业界大分析

携带鱼群探知机

太空侵略者

NBA篮球赛'99

REDLINE RACER(红色超合金赛车)

POCKET MONSTER STADIUM 2(口袋妖怪竞技场2)

饿狼传说WILD AMBITION(疯狂的野心)

青之星～永恒的蓝色(PS版)

OMEGA BOOST(欧米伽提升)

街霸3之第三击～为未来而战

超级机械人大战F完结篇

音乐花纸伞

金手指密码输入方法

玩友沙龙

本期赠送《街霸III～为未来而战》精美大海报

ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006


PlayStation
OMEGA
Special Force EX Generation Productnoid is exceptional product of
Networks in ruined intellectual chaos of Alphacore constructions of computerized global Networks... this is the OmegaBoost.
BOOST™
欧米伽提升

呼喚腥風血雨的男子『緋村拔刀齋』



充满白梅香的腥风血雨……

可爱的小男孩绯村心太，遭受战乱之苦，幼小的心灵上留下了难以抹去的阴影。一次，他偶遇身怀绝技的——飞天御剑派传人双古清十郎，便师从双古清苦练剑术。改名叫绯村剑心。

寒暑易节，岁月匆匆。一晃10多年过去了。剑心已出落成一位英俊潇洒的年轻男子，更练就了一身高超武艺。

为了拯救百姓于水深火热之中，剑心别师下山。然而当真正的现实摆到他面前时，他才认识到仅凭一个人的力量是无法平定时局的，只有团结起来，靠大众共同完成，于是他加入了长洲派维新主义战士的行列，专杀贪官污吏，保护百姓利益。不久，“剑子手拔刀齐”的名字传遍天下。

一天，下着绵绵细雨。剑心正在大街上执行着“天诛”行动，却被一位少女看见，但她并没有惧怕面前所发生的一切，而是一步一步向剑心走来。一头长发被雨水淋湿，漂亮的脸蛋略显红润，身上散发着淡淡的“白梅香”。向来杀人如麻，冷酷无情的剑心，此时面对勇敢的少女却慌张起来，全身哆嗦，雨一直在下着，而且越下越大。突然，少女倒下去了，失去了知觉……

剑心把少女带回住处，扶上床让她休息。一股浓浓的酒味扑鼻而来，原来她是酒醉了……剑心觉得自己变了，为什么一见到这位全身散发着“白梅香”的少女就心慌意乱呢？无意中他发现少女的怀中揣着一把短刀，他悄悄把刀收了起来……

第二天早上，少女醒了，她告诉剑心，她的名字叫雪代巴。剑心一看她安然无事，便叫她收拾东西回家去，可是雪代巴却说她已经是“迷途的小猫”无家可归了，并恳求让她留下来，陪伴剑心。

尽管他们两个人从相遇到相知只有很短的时间，但却发生了很多意想不到的事情。腥风血雨里，他俩患难与共，多情的少女，聪明的剑心，他们相爱的小船启航了。而他们渴望的却是一个无风无浪的港湾，是否真能如他们所愿呢？有情人能否终成眷属？请诸玩家亲身一试吧！

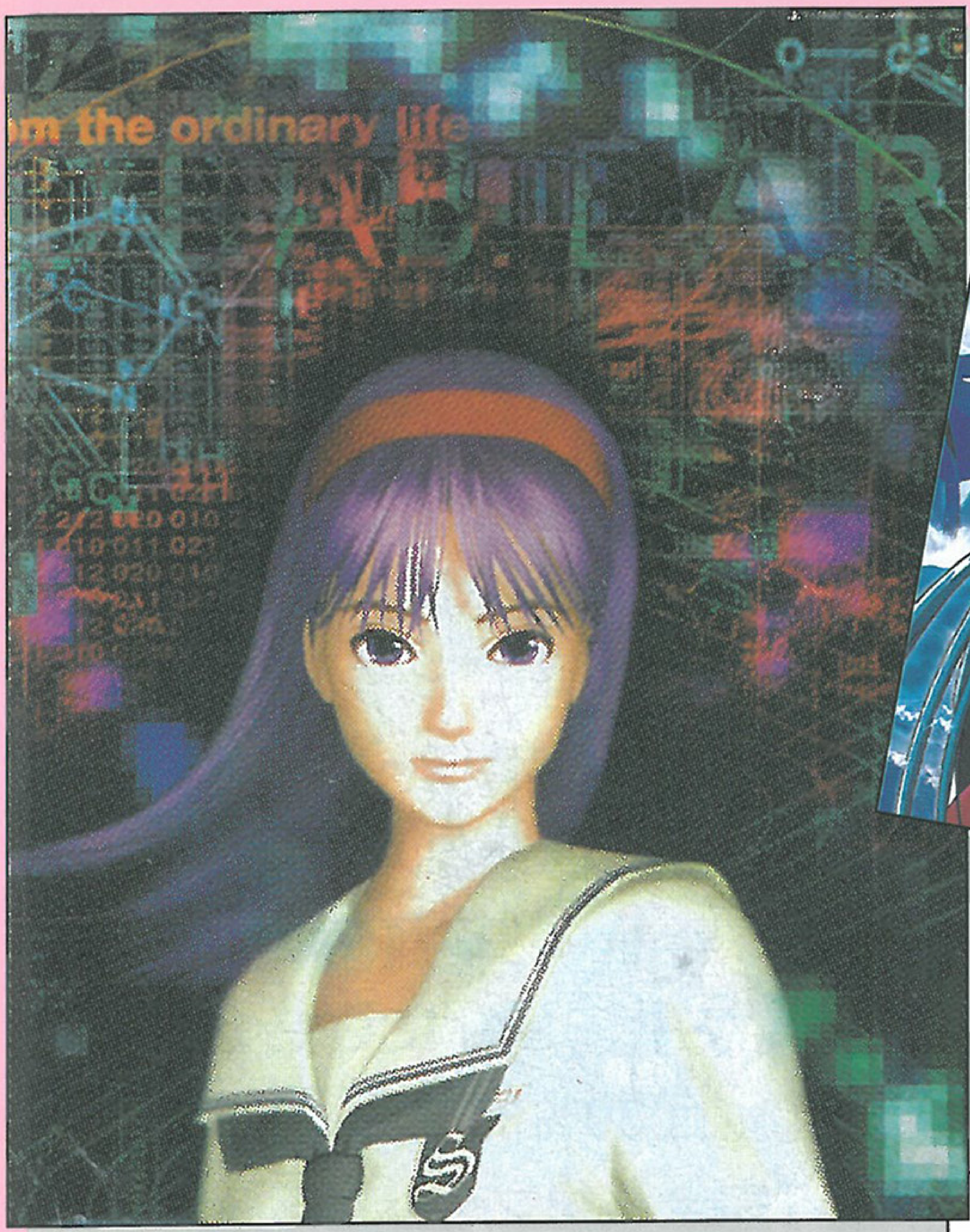

街霸III之第三击
～为未来而战



口袋妖怪竞技场2

ポケモンスタジアム™2

POCKET MONSTERS' STADIUM 2





↑ LUNAR 2 ~ ETERNAL BLUE
青之星 ~ 永恒的蓝色

↓ ESPION-AGE-NTS　间谍活动

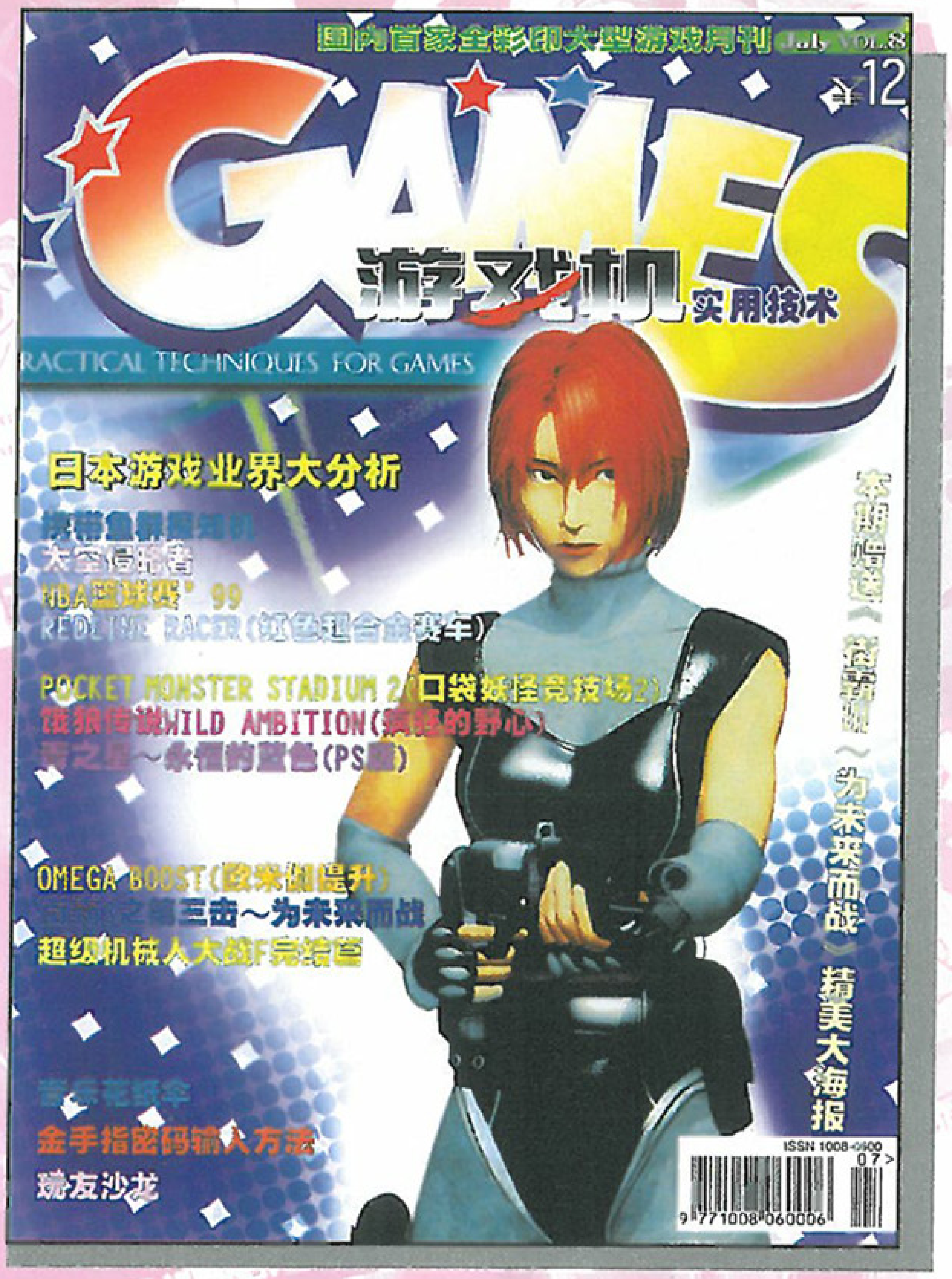
↑ 麻宫雅典娜

↓ 莎木





奖直接从杂志社订阅《游戏机实用技术》者 奖奖奖



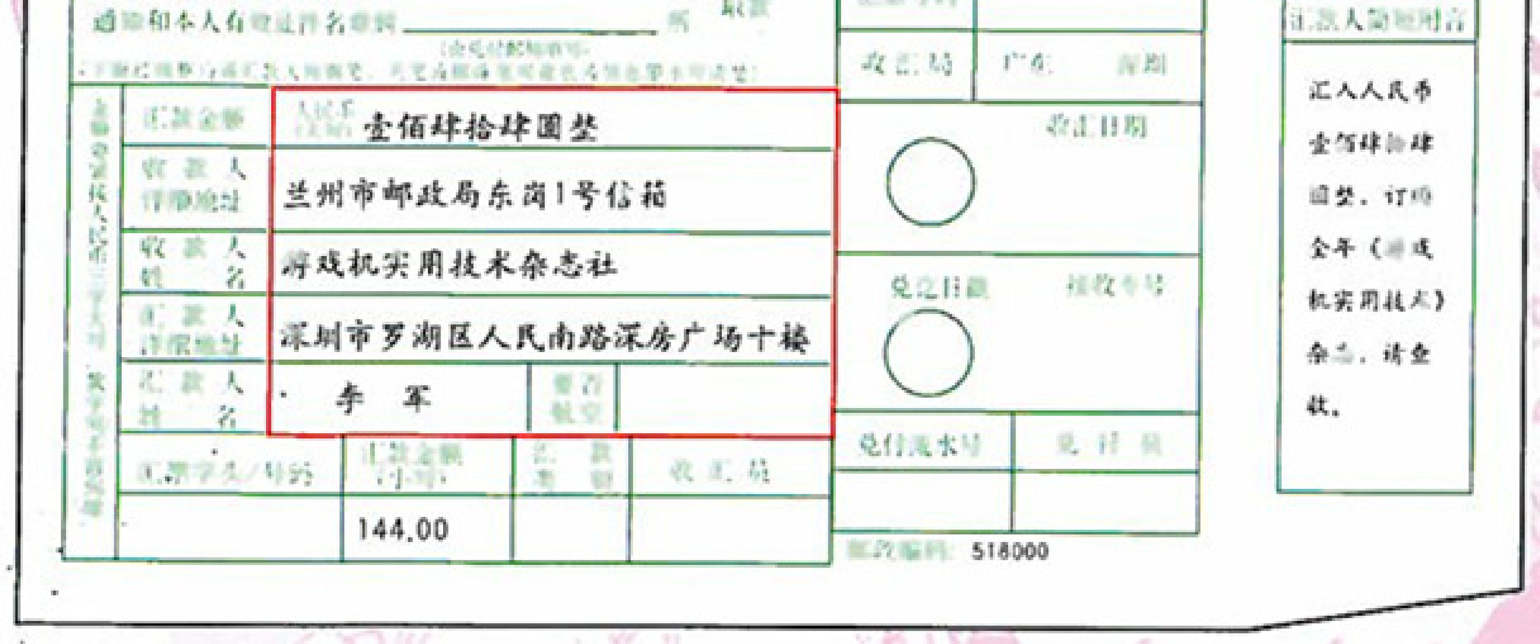


喂，看没看到我们选刊出来的卡片呀？

怎么样，好看吧！

如果你从现在起直接通过杂志社订阅本刊，杂志社将从订阅名单中随机抽选20名幸运者，每人将获得精美卡片一套，机会难得，不容错过哦！

本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可单期、跨期订阅。汇款请寄：甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮政编码730020，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，一切邮资由本社支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)。


730020

中国人民邮政汇款通知

(样张)

壹佰肆拾肆圆整

兰州市邮政局东岗1号信箱

游戏机实用技术杂志社

深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼

李军

144.00

518000

汇人人民币壹佰肆拾肆圆整，订阅全年《游戏机实用技术》杂志，请查收。

请参照此样张填写，直接汇款到杂志社订阅


聖少女學園 水晶組
Crystal Class
阿莉亞・史特萊爾
LV 3
狀態
HP
TP
攻擊力



櫻大戰 2 ~求你別死去~


可曾記起愛
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか

No.8

content

读编往来

热点追踪

日本游戏业界大分析 4
次世代 PS 主机大预想 6

游戏情报站

角川正开发 DC 用《LUNAR 3》 8
SCE 决定 PLAY STATION 2 延期发售 9

新品集锦

携带鱼群探知机 14
你好！凯蒂 14
大空侵略者 14
NBA 篮球赛'99 15
有趣！有趣！企鹅 15
REDLINE RACER(红色超合金赛车) 16
GAME BOY GALLERY 3
(游戏男孩画廊 3) 18
APE ESCAPE(猴子大逃亡) 19
LORD OF MONSTERS(魔界战士之主) 20
METAL GEAR SOLID(合金装备) 21

佳作推介

POCKET MONSTER STADIUM2
(口袋妖怪竞技场 2) 22
流浪传说 WILD AMBITION(疯狂的野心) 24
DEAD OR ALIVE 2(死或生之二) 26
超时空要塞 VF-X2 28
LORD OF FIST(中国功夫之王) 32
VANDAL HEARTS(野蛮的心) 33
LODE RUNNER 3-D(淘金者) 34

温故知新

机械人大战系列 35

攻略精品

LUNAR 2 ETERNAL BLUE
(青之星～永恒的蓝色)PS 版 38
CULDCEPT 扩展版 42
如何找寻《口袋妖怪竞技场 2》中的第 151 只小精灵 45
POCKET MONSTER PIN BALL
(口袋妖怪弹子机) 46
OMEGA BOOST(欧米伽提升) 48
圣剑传说 LEGEND OF MANA 52
街霸 III 之第三击～为未来而战 54

完全攻略

超级机械人大战 F 完结篇 57

金手指尖 66

玩具精品——逛街纸上行 68

秘技门 70

电玩心里话 72

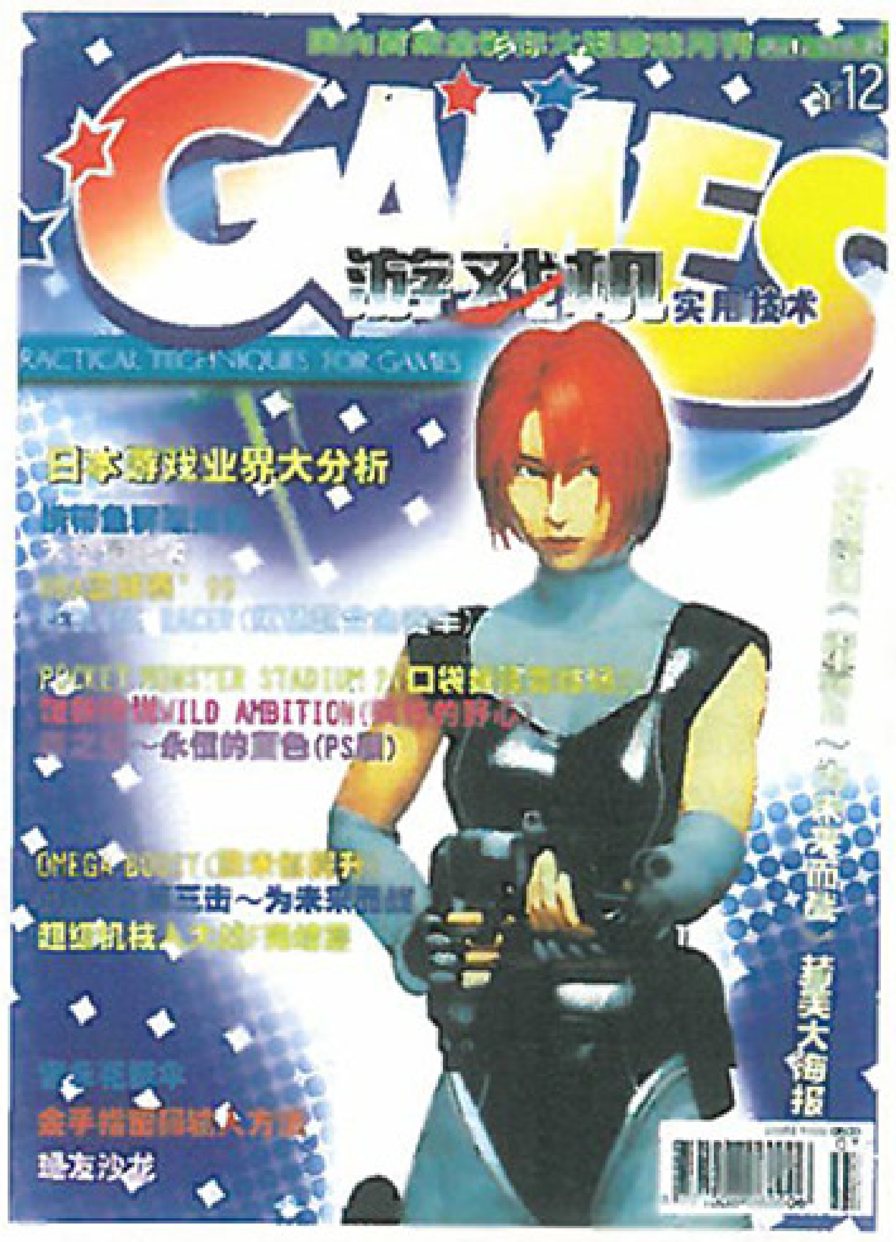
玩友沙龙 74

音乐花纸伞 76

GAME 画廊 77

游戏发售大观园 78

游戏排行榜 80



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长／总编：司 马
责任编辑：蔡建华
编 辑：李海祥 郝 飞 韩璟轶
魏红平 黎俊仪
美术编辑：马如骁
电脑制作：顾咏梅 张 玫

出版经理：马 力
编辑部主任：王 义
广告部主任：丛国强
发行部主任：张利新

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98
印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：1999 年 7 月 10 日
定 价：人民币 12 元

《游戏机实用技术》地区发行代理

北京	欧德现代电子公司	010-64041246	宋 岚
	京京书店	01391196420	张占英
天津	新兴书店	022-27371393	
上海	华东书局	021-63780159	骆志敏
广州	新世界电子游戏研究所	020-83801311	王颜强
沈阳	中山文化书社	024-24853566	李 伟
重庆	星星电子游戏行	023-63632997	易新勤
	西部科技画社	023-63737329	刘国军
福州	福建文艺书店	0591-3313648	刘吉伟
哈尔滨	雪成书店	0451-4684757	刘洪林
包头	草原书店	0472-4168574	邸 [illegible]
秦皇岛	海湖书店	0335-3066587	丁雪梅
成都	青羊区古旧书店书刊部	028-6626230	吴宫国
桂林	新时代书社	0773-2830878	贾 玲
保定	新新书刊店	0312-2035042	李新新
太原	同力书刊发行公司	0351-4121595	刘东博
石家庄	华西天云书店	0311-3028585	蔡国祯
	鸿达书刊发行部	0311-3028580	王文平
西安	天[illegible]电子娱乐有限公司	029-3227560	郭海民
	新城书刊书店	029-7425430	罗小君
西宁	博[illegible]书社	0971-8212859	杨生兰
锦州	尚宝书屋	0416-2121877	于静文

长春	中外书刊音像批销中心	0431-2731957	冷富涛
杭州	东新图书文具经营部	0571-8312705	高嘉光
南京	文明书店	025-6634184	张岩光
无锡	新生书店	0510-2768077	王志勇
温州	书刊音像发行公司	0577-8829685	李晓峰
淄博	青少年教育书店	0533-2188314	王 波
济南	联合书社	0531-2905199	徐 冰
	济南西乐公司	0531-6990148	陈 伟
新乡	金环书店	0373-2030217	陈银环
合肥	银亮电子娱乐研究中心	0551-4292533	刘春林
	新艺书社	0551-4691193	王国尚
郑州	旋风电玩	0371-6974321	韩玉英
	高发商行	0371-6979208	马 涛
	黄河文化书刊社	0371-7647349	卢风云
武汉	华中商行	027-82421448	蒋全斌
	幸福杂志社发行部	027-90966714	程 磊
长沙	友友书社	0731-4417535	胡立红
南昌	金铠来电子有限公司	0791-6215808	熊文亮
	西湖时新书社	0791-8518821	徐 剑
厦门	文滨书社	0592-2208102	王玉婷
昆明	云南省文联文艺书店	0871-5341019	涂 平
贵阳	黔宝书刊	0851-5840003	刘玉玲

南宁	伟华电子游戏机经营部	0771-3139022	唐伟华
芜湖	鑫马游戏机经营部	0553-3859440	张白羽
	智苑书社	0553-3116685	王世岩
石河子	天马电子研究部	0993-3685649	李 军
宁波	民乐书刊批发部	0574-7248229	杨兴科
平顶山	新文化书店	0375-4983230	王 智
青岛	金港音像书报刊有限公司	0532-3637159	仇亚仁
苏州	文友书社	01391545092	刘 倩
潍坊	宏达书社	01386468929	刘彦君
商丘	创世电子技术公司	0370-2219256	谢东升
蚌埠	猛牛电子公司	0552-3067441	杨春生
邢台	新文图书杂志社书刊部	0319-3176769	刘淑敏
大同	盛达书店	0352-2021788	史德霖
呼和浩特	天骄书社	0471-6966380	崔钦夫
吉林	新文化书店	0432-2531855	于丽江
大连	文[illegible]书店	0411-4620099-4329	于碧清
岳阳	报刊服务部	0730-8264461	易岳怀
银川	宁夏[illegible]书社	0951-6013970	杨秉义
常州	迅达书社	0519-8117080	葛 [illegible]
大庆	知识书店	0459-6320827	孙 [illegible]
长沙	明镜书社	0731-4446315	李佳凯
常州	新枫文化服务部	0519-2207790	李伟平

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

读编往来

Du bianwanglai

捧着诸位的来信就好象捧着一颗颗滚烫的心，总让我好感动，一想到有这么多人在关注着杂志，便会感到重任在肩，怎可负众位的殷殷企盼。

本想将这篇文章写得滑稽些，可是面对着诸位的来信，仔细想想还是应该多一些严肃的成份。

春去夏来，终于迎来了本刊改月刊的第一期，借此契机，众编友齐心合力，同心协作努力使杂志能有一个质的飞跃。努力使内容更加充实，版面更精美。根据读者调查表的有关建议增设了三个新栏目："温故知新"、"金手指尖"、"音乐花纸伞"；尽量为文章中出现的英文加上中文注解。当你翻开这新的一期刊物时，会发现很多栏目都做了大幅度改动，由于这一期出刊时间比较紧，改动比较大，工作中难免会有失误，请诸位多提宝贵意见，我们会努力加以改进。

虽然郭和已因故调离，但是我们"以读者为上"的办刊方针不变，敬请大家放心。

杂志尚年轻，愿与你们共同成长，一起分享成长中的酸甜苦辣。

繁星闪动，凉风习习，独坐院中，手捧一杯冒着热气的绿茶，这样的气氛、这样的夏夜，最适合与朋友欢聚促膝谈心，多么想穿越空间的界限与您们相会，畅谈人生、梦想与未来。

在这里谨祝今年参加高考的诸位玩友取得好成绩。

投石问路篇

讲到中国游戏业界的现状，总让人感觉到有些沉重、有丝苦涩、有点无耐。有水准的中国人自己的游戏至今仍遮遮掩掩，似雾遮之远山，似云蒸之楼阁，扼腕叹息之余，总不免让人有一种想做点什么事的冲动。为什么张飞、关羽、孙悟空满口英语、日语，难不成他们也曾出国镀金；为什么让我们为之感动不已的游戏，却只是在描写美国人、日本人的情感世界，难道我们国人丰富的情感世界就不值得一提吗；为什么游戏世界的武林高手大多是外国人，而即使有那么一两个中国侠士所使用的招式也都是东瀛味十足，难道我们博大精深的武学就不够厉害，不应该发扬光大吗；为什么在PC GAME中有张无忌、令狐冲、赵灵儿……而在TV GAME中却至今未见类似的其人其事？原因有很多，其中之一，很多人认为游戏是属于孩子们的世界，与成人世界似乎没有太大的关联，其实，游戏已在渗透着社会的各个领域，影响着人们生活的方方面面，而是正在逐渐地形成一种特有的文化，电玩是人思想的延伸，是人的另一双手，另一双脚，是另一类情感世界的扩展。其实不管是孩子还是成人，不管玩还是不玩电子游戏，在其心的深处都会有一种"恋游戏情节"尽管这种情节或紧或松，或重或轻，或浓或淡，不一而足，因为每一个人都会有梦想会有一些不能实现的愿望，在其潜意识中就会希望有一种替代品，可是，很多人并未意识到这一点，也就是说，电玩缺乏更多人的参予，缺乏一个广泛的群众基础，这样就会造成游戏开发人员的短缺和缺乏专业致力于开发游戏软硬件的厂商，也因此而形成了目前本土游戏市场为他人所覆盖的现状。原因之二：很多人至今仍视电玩为洪水猛兽，缺乏一种客观的认知，是的，目前的电玩业的确良莠不齐，某些电玩亦不可否认地有其负面效应，但我们不可因噎废食，因为随着电子技术全面迅猛的发展，人与机器的交往会愈加密切，无形中，人与人的交往就会有所淡化，而我们面对机器时当然不能只谈工作，而忽视其娱乐功能，再加上电玩确有其益智性，可以增进人的反应能力、拓展人的知识面和增强人对另一类世界的认知能力，关键在于如何正确地加以引导，使其健康发展，并将中国固有的民族文化融入其中，尽快确立自身独有的特色，希望有一天，中国电玩业能拨开云雾见青天，玩家们不再"执手相看泪眼，竟无语凝噎"

以上观点也许过于偏激，不过有些问题确实已存在不容忽略，凡是喜欢TV GAME的玩友相信都会有些看法，有自己独到的见解，并且也许很想就这些问题与人交流，畅谈心声。热切期盼玩友们给本刊投稿，尤其是诸位资深的大玩家，在这个时候，沉默已不再是金，我们需要你们的见解，你们的才智以便为国人游戏业的发展壮大添砖加瓦，一方自由的天空已经为你们开辟，不要再等待了。

以上所谈的说法如果有错，还请诸位多提出批评，我们可以就此展开讨论以使我们共同进步，也许我们可以从中找出一种解决办法，找到一个方向，可以朝着这个方向努力，为游戏界的未来尽一份绵薄之力。

编辑部趣事记

★编辑部同仁均年轻孔武有力，一日极爱"八神"的叹号三与"不知火舞"的拥趸帅哥为心目中的偶像争论不休，眼见有不大战三百回合不罢休之势，岂料旁观编友也纷纷添油加醋，编辑部遂狼烟四起，顿成战场，一番激战过后，不分胜负，只有约好下次再战，战况如何，且看下回分解。

★某日，叹号三正埋首"攻略精品"，猛抬头间，见众编友聚成一团争看一份报纸，叹号三按捺不住好奇心，连忙上去凑热闹，见报端登载一幅漫画：身穿迷彩服、全副武装的克林顿昂首挺胸站在希特勒面前接受训话："你小子行啊，不但会'误炸'，还会'道歉'。"叹号三顿时大发感慨：精彩，真是一针见血。为此，帅哥特意设计了一幅作品：以大大的黑色纳粹标志做底，将克林顿全身像置于红色十字架之上，并大书一鲜红色"NO"字样，而且还将它打印出来后张贴于公告牌上，以示抗议。诸位玩友，相信你们也都是爱好和平的，那么让我们将一个美好、和平、安宁的地球带进二十一世纪，不好吗?

★傍晚，众编友正在热烈商讨有关晚餐事宜，却见黑皮正蹲踞于地校稿，眼看其眉头越皱越紧，兼且两眼冒火，啊！势头不对，赶紧溜之乎也，还是工作重要!

★郭和大帅因工作之需调离，临行之时与众编友殷殷话别，突听有人唱道："我还是不能和你分手，不能和你分手。"引得大家大发感慨：诸位读者千万要支持我们呀，没有了你们，我们要没饭吃了哦!

★周末之夜，偷得浮生半日闲，众编友相聚看恐怖片一部，颇为过瘾，只是，(嘻嘻)恐怖片之名已无人记得很清楚，于是打赌，结果是帅哥请每人吃一碗"牛肉面加肉"了事。

编辑部之生力军大特写

叹号三：

其人性格豪爽，每于操机时大呼小叫，令诸位同仁深感头痛，一日正当其玩兴正浓，不料领导大人手持一封条状物体在其眼前频频晃动，令其顿时眼镜大跌，从此收敛不少。

其人最爱于本编辑部之特大号Bill Board（公告牌）上大书特书并每次必加惊叹号三个，故全体同志送其一外号"叹号三"，实乃名副其实也。

黑皮：

因其肤色甚黑而得名，每次出门前必有人追问是否已搽增白霜。

其人绝类"猛张飞"，常于高兴之时，吼声频频，且声震屋瓦颇有"喝断挡阳桥"之势；难得其人兼有张飞粗中有细之特色，常关心诸位编友之日常起居，其细致入微之状每每令人感动。

帅哥：

本编辑部之美编，经常有大批靓女追随其后，其英俊潇洒可见一斑。其人颇有艺术家之风范，常有惊人之语。

其人最爱跳迪斯科，常于周末夜晚拉众编友上迪厅狂欢一番，不过有一小小问题：每到该打道回府之时，常常不是找不到他人就是他舞兴还浓不肯回，年轻人嘛……

KO平：

本编辑部之新生力量，其初到之时，正值本刊改月刊第一期，但见编辑部"稿件与图片齐飞，皮肤共烛光一色(非常时间：停电)"使其后退半步，似要临阵脱逃，说时迟，那时快，只见主编急忙使出一招超级必杀技，将其击倒，醒后KO平精神大振，整日埋头苦干。

至于其名字来历，敬请诸位细看"电玩心里

话”。

梅姑娘和玫姑娘：

两个均甚为爱美，每每人还未到，香气已扑鼻而来，搅得编辑部时常“百花齐放”，唉，爱美之心人皆有之，可以理解！可以理解！！！

梅姑娘经常说：“是啊”，声音甚为好听，每被要求多说几遍。久之，“是啊”此语遂成编辑部常用语之一。

玫姑娘厨艺颇好，尤其是兰州的片面子，那味道，那口感，不得了，现在好饿呀！

另有数位隐藏人物暂未出场，要想看到的话，请操练一下有关秘技……

众编小语

南方众人，喜好饮汤，汤锅谓煲。煲有瓦煲铜煲之分，汤料也更有酸甜苦辣之别，喝汤的人很多，口味自然迥异。编辑室乃躬腰持扇煲汤的老妪，她挥扇兴火，挥扇亡火。众而周知，旺火汤尽，豆火无味，其度恰到妙处，其味才恰到口舌。编辑室每位成员均在争作老妪。

黑　皮

从无始到有终，我倘佯在游戏里，全缘于为成功而付出的全情投入——在本无谓的游戏题材中……，我迷恋着并企盼着成功到来的瞬间辉煌。

生命又何尝不是如此？

帅　哥

担心“帅哥”对我说：“今天晚上要加班”；担心“叹号三”对我说：“这篇文章要大改。”；担心“黑皮”对我说“今天早上你迟到了”；担心“K.O.平”对我说：“这篇文章我又发现一些错字。”；担心玫姑娘对我说：“我的电脑又不转了！”担心多多……

梅姑娘

增加金手指密码介绍

读罢贵刊，感觉内容颇丰，不过在此有些小要求，望能满足。在秘技上可刊登一些游戏的金手指密码，助游戏过关。

(621701)四川省江油市矿山机器厂三车间　邱伟

我对贵刊的总体感觉还是相当不错的，特别是全彩色印刷。有一点建议，留出1-2页金手指密码表，提供一些近期游戏的金手指。游戏太多了，个个击破需要大量的时间和精力，更何况……

(201900)上海市宝山区友谊路358弄2号502　张国荣

好消息！本刊真诚接受玩友建议，并在本期开设《金手指尖》新栏目，以飨读者。望大家指正，来信谈谈看法。

增加随刊攻略小册子

贵刊是全国第一本全彩页的游戏类杂志，有其他同类杂志无法相比的优势，那就是图片精美。贵刊应发挥这一独特优势，但不要把攻略刊登在彩页上。我们看攻略玩游戏，虽然这种文字与彩图结合的式样很新颖，但却不实用，建议可用一般的黑字白纸打印，装订成小册子，随刊出售！

(210011)南京市铁路第一中学高二·一班　徐亮

贵刊的攻略虽然十分详尽，但因图片多、文章内容多，所以占去了大量的空间，使得新的游戏介绍方面和业界行情方面内容少。“业界行情”占很大篇幅，因为游戏者、读者关心的不仅仅是游戏，还关心一切有关游戏的发展动向等。希望贵刊能尽量缩短攻略，为其它内容多留一些空间。另外，现在的书籍多流行附送袖珍小册子，所以贵刊不妨测试一下，将攻略移在小册子上，而在正文中加些图片，不知可不可以行的通？

(065200)河北省三河市第一中学高二·一班　孙国栋

诚恳地接受诸位的建议，出攻略小册子，的确是个好的建议，但由于目前本刊心有余而力不足，还望见谅，不过相信在不久的将来，在广大Fans的大力支持下，我们的愿望定会实现。

增加画廊评语

我对贵刊有一些小小的意见。贵刊采用全彩页，在同类刊物中可谓鹤立鸡群，可是一些画面的质量的确很差，希望贵刊有所改进。Game画廊是个拉近读编距离的好栏目，可是只有很少的画放在那里，未免有些“单薄”。我觉得，可以让作者在自己的作品前，写上创作感想或最想说的话，编辑可再加些评论，这样更增进了双方的交流，不知意下如何？

(257062)山东省东营市泰安路149号华东石油大学建工97-2　申滨

贵刊《Game画廊》也越来越活泼了，不像过去那么单调了。只是，在欣赏各位玩友的画时，总感觉空荡荡的，至少应该在画下面加上几句评语吧。

(201800)上海市嘉定区镇李园一村22号201室　房冬

Game画廊创办不久，确有不足之处，请诸位画友在来稿之时别忘了附上简短留言及感受。

内容应向介绍街机方面倾斜

建议贵刊介绍游戏的重点转向街机，因为只要是玩电子游戏的人绝大部分都玩街机游戏。而现在专门介绍街机游戏的攻略和秘技的杂志很少。建议贵刊在年底对街机游戏做一些集锦式的介绍，比如说：“SNK公司九九年游戏总目录。”并对每个游戏做简短评语。另外，介绍街机游戏时，要偏重大众化和比较普及的游戏，如《彩京1945》、《泡泡龙》等，至于那些新游戏和模拟游戏，只做一些新闻式的介绍就可以了。

(156400)黑龙江省同江市畜牧局　高继军

游戏杂志是依靠游戏和玩友的存在而存在的，所以贵刊面向的是广大玩家，那么就要根据玩家的需求来编稿，在大陆主要流行机种为PS。而且PS每月要出30多个游戏，其中良莠不齐，众玩家拥有的不过是几个名作，而贵刊的攻略却大篇幅刊登一些无名之作，令诸多Fans感到不安。

(214014)江苏省无锡市上马墩二村25号501室　石一飞

我们已从这一期开始增加了有关街机和PS方面的内容，不足之处，还请诸位加以指正。

增强与读者的广泛交流

增加与读者交流的篇幅，让读者有参与感，继而使之成为忠实拥护者。以贵刊的质量来看，读者来信肯定不少，可多方连络，让杂志更贴近读者，贴近中国游戏业。

(361011)厦门市高崎2118号室　林枫

看了《读编往来》，我认为贵刊应以大多数人的共同意见为基点，以面向大众为编辑方针，努力提高杂志质量。

(545001)广西柳州市北站路15-6号2-1　曾鹏

玩友们所提意见和建议都非常诚恳，给我们的工作以很大的启发和帮助，非常感谢。今后从这一期开始，我们会将玩友们提出的意见和建议加以归纳、整理，并且逐步加以改正或采纳，以提高工作质量。我们热切希望大家在闲暇之余，动笔写稿，来共同呵护属于你、我、他的这一方电玩天地。看未来，任重而道远，诸位的全力支持和参与是我们前进的动力，让我们携手并进吧！

《游戏机实用技术》总第8期抽奖名单：(共计20名)

邱　伟	四川省江油市	石一飞	江苏省无锡市	刘　锋	江苏省镇江市
张国荣	上海市宝山区	林　枫	福建省厦门市	王　进	贵州省都匀市
徐　亮	江苏省南京市	曾　鹏	广西省柳州市	曹　睿	吉林省长春市
孙国栋	河北省三河市	彭　桦	四川省成都市	高　祥	湖北省荆门市
申　滨	山东省东营市	林　华	广东省连州市	熊　刚	四川省雅安市
房　冬	上海市嘉定区	黄　磊	四川省成都市	黄轶飞	陕西省西安市
高继军	黑龙江同江市			肖　阳	北京市石景山区

热点追踪

日本游戏业界

玩者最渴望拥有的主机

玩家现在最渴望拥有的还是尚未推出的PS2，据数字显示，渴望拥有PS2的玩家约占总被调查者的八成，遥遥领先第二位的DC，至于希望拥有DC的玩家也对DC的前景充满希望，第三位则是任天堂的N64，第四位是PS，推出DC后，SS明显已经被时代淘汰，所以唯有屈居第五位。

如果主机价格降低、游戏质量能进一步提高的话，对主机的销售会非常有利，也能进一步激发大众对主机的购买欲。

1	PLAY STATION (PS2)	391
2	DREAM CAST (DC)	196
3	NINTENDO64 (N64)	43
4	PLAY STATION (PS)	25
5	SEGA SATURN (SS)	17

期待主机和销量好的主机

据调查结果显示，目前日本市面上销量最好的主机是PS、其次是长期货源不足的POCKET STATION、第三位是GAME BOY COLOR(GBC)。

	厂商(%)		游戏发售专门店(%)	
	受欢迎主机	期待主机	受欢迎主机	期待主机
PLAY STATION(PS)	34.8	34.8	37.1	31.2
GAME BOY COLOR(GBC)	7.1	7.1	28.6	24.8
DREAM CAST(DC)	15.2	15.2	16.5	16.3
NINTENDO64(N64)	18.8	18.8	6.8	6.2
WONDERSWAN(WS)	11.6	11.6	3.3	11.3
POCKET STATION(PS) 8	8	5.7	5.4	
NEO GEO POCKET(NGP)	1.8	1.8	0.	3.8
VISUAL MEMORY(VM)	1.8	1.8	1	1
SEGA STATION(SS)	0.9	0.9	0.2	0

最难买到的游戏产品

目前日本国内长期呈现缺货状态的游戏产品仍然是PS产品的"POCKET STATION"，游戏方面则是N64的《NINTENDO ALL STARS! 大战斗SMESH BROTHERS》(N64群星大战斗非凡的兄弟们)，而在周边产品方面则DC的占大多数。

主机	游戏	周边机器
1.POCKET STATION	1.NINTENDO ALL STARS! 大战斗SMESH BROTHERS	1.钓鱼手柄
2.PLAYSTATION	2.一般游戏	2.DDR专用手柄
3.WONDER SWAN	3.CHOCOBO RACING	3.PURUPURU PACK

知道任天堂后继机消息的人

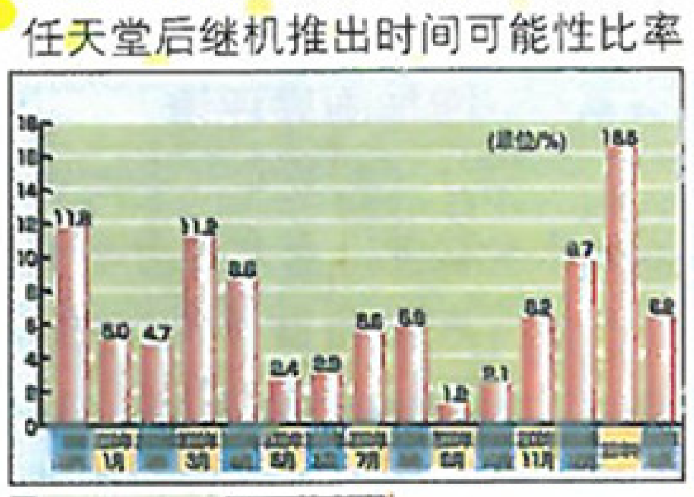
任天堂后继机自上个月发表至今已经有一段时日，究竟知道这个消息的人有多少呢？调查得出的结果是大概一半的用户已经得知这个消息，不过，大部分的人对新机能否在年内推出都不寄予厚望，多数人认为，新机在2001年推出的机会十分大。任天堂硬件开发好像永远会延期，大家已经习已为常了。

知道任天堂新机的消息吗？

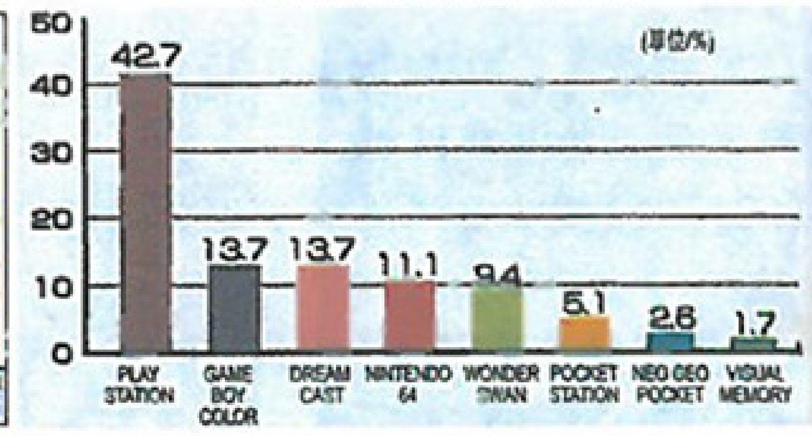
不知道 50.8%　　知道 49.2%

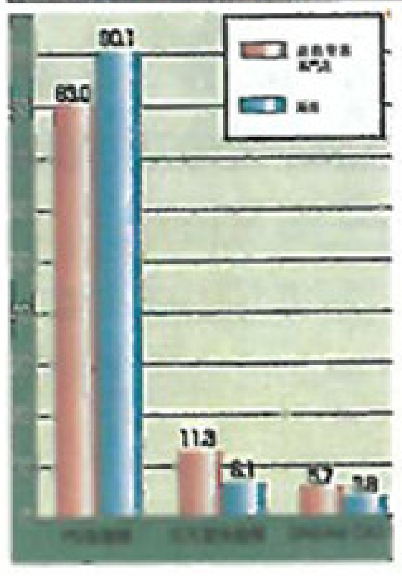
论主力开发软件的主机，PS由于用户较多，普遍性高的缘故，始终受到软件开发商一致认可。另外，厂商对GAME BOY COLOR及DREAM CAST的前景亦充满信心，双方点数相同，得到并列亚军。推出不久的WONDER SWAN亦榜上有名，不过由于推出时间尚短所以成绩不太理想。

任天堂后继机推出时间可能性比率



主力开发软件的主机





称霸游戏界的主机会是？

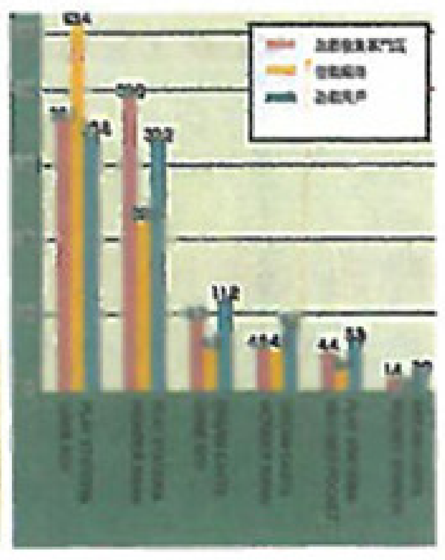
在三部次世代的主机中，究竟那一部能够独当一面，现在还是未知数，不过大家似乎对PS2充满信心，90%的被调查者认为雄霸未来游戏界的主机非PS2莫属。结果能否如被调查的游戏专门店及厂商的预测一样呢？目前还不得而知，不过可以肯定的是面对这个强敌，其余两家公司当然会不甘示弱，究竟他们会用什么方法还击呢？

希望连接手提机的主机

N64与GB，DC与NGPC的连接备受各界关注，然而最为大众所期望的搭配始终离不开PS，希望将PS与GB连接的玩家占被访者的大多数，其次玩家期待的是PS与WS的组合。



期待的那一天真会来到吗？
(图为合成画面)



最受欢迎的手提机种及其对应游戏

东京GAME SHOW入场观众里，手提机的持有率约60%，其中过半数手持的都是GAME BOY及其相关产品。被远远抛在后面的第二位是至今仍然缺货的POCKET STATION，第三位是DC的VISUAL MEMORY，WONDERSWAN紧随其后，NEO GEO POCKET则是位列榜尾。

手提机

1	GAME BOY(GB) 280
2	POCKET STATION(PS) 86
3	VISUAL MEMORY(VM) 59
4	WONDER SWAN(WS) 35
5	NEO GEO POCKET(NGP) 7

对应游戏

1	DRAGON QUEST MONSTERS TERRY' S WONDER LAND (勇者斗恶龙之泰瑞神奇大陆) ENIX GAME BOY 34
2	POCKET MONSTER(口袋妖怪) 任天堂GAME BOY 27
3	ODEKAKE CHOCOBO RPG SQUARE POCKET STATION 8
4	GUNPEY BANDAI WONDER SWAN 7
5	撒尔达传说 梦见岛DX 任天堂GAME BOY 6

叫好叫座的游戏与叫好不叫座的游戏

市面上的游戏之中，强劲的作品当然多不胜数，但制作严谨、游戏性高的游戏有时并不等于一定好销，这次我们就做了一个小小的统计，看看玩家心目中的叫好不叫座的游戏究竟有哪些。结果显示，叫座得过份的游戏大家首推SQUARE(史克威尔)的《FINAL FANTASY8》，FF8的销售数字可谓超乎寻

大分析

常，不过另一方面，却有人希望它继续卖下去，所以最好销与大众认为销得过多的游戏都属于FF8。

叫好不叫座的游戏第一位

电车GO! 2

游戏专门店投票第一位，其原因可能是专用手柄导致价格偏高。

过份叫座第一位

FINAL FANTASY8

用户、游戏专门店一致推举的第一位，当初谁会想到它会卖得这样好？

希望继续叫座游戏～用户篇～

1	FINAL FANTASY8(最终幻想8)	SQUARE PS	31
2	MONSTER FARM(妖怪农场2)	TECMO PS	19
3	AMORDED CORE FROM,	SOFTWARE PS	14
4	街	CHUNSOFT SS、PS	13
5	XENOGEAR	SQUARE PS	9

希望继续叫座游戏

～游戏专门店篇～

1	电车GO!2	TAITO PS	34
2	UMJAMER LAMMY	SCE PS	28
3	POKEMON SNAP	任天堂 N64	14
3	弟切草	CHUNSOFT PS	13
5	GET BASS	SEGA DREAM CAST	12

希望继续叫座游戏～厂商篇～

1	街	CHUNSOFT SS、PS	5
2	塞尔达传说 时之笛	任天堂 N64	3
3	CELD CEPT	大宫 SOFT SS	2

4 R-TYPE、EVOLUTION、GOLDEN EYE、DETH RAGA、VIRTUAL FIGHTER 3、METEL GEAR、自由电影系列、WORLD NEVERLAND、火魅子传、幻想水浒传2、探侦神宫寺三郎系列、风之CRONOA等等。各1

过份叫座游戏～用户篇～

1	FINAL FANTASY 8(最终幻想)	SQUARE PS	201
2	POCKET MONSTER(口袋妖怪)	任天堂 GB	44
3	游戏王DAULMONSTER	KONAMI GB	22
4	电车GO!	TAITO PS	8
4	MONSTER FARM 2(妖怪农场)	TECMO PS	8

过份叫座游戏～游戏专门店篇～

1	FINAL FANTASY 8	SQUARE PS	47
2	游戏王DAULMONSTERS	KONAMI GB	19
3	NINTENDO ALL STARS!大乱斗SMESH BROTHERS	任天堂 N64	13
3	BEAT MANIA	KONAMI PS	13
5	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE PS	9

过份叫座游戏～厂商篇～

1	FINAL FANTASY 8	SQUARE PS	14
2	PARASITE EVE	SQUARE PS	4
3	游戏王DAULMONSTERS	KONAMI GB	3
3	FINAL FANTASY 7	SQUARE PS	3
3	SIMPLE 1500系列 CUTURE.PRABISHIES	PS	3

最希望拥有的游戏、最近买下的游戏

究竟一款怎样的游戏，用户才会感兴趣，而最后用户真正掏腰包去买的又是什么游戏？就此，我们调查过不少东京GAME SHOW的现场观众，用户感兴趣或是想要的游戏，与真正买下的游戏分歧十分大。夺得渴望拥有游戏第一位的是ENIX推出的GAME BOY游戏《DRAGON QUEST MONSTERS》(勇者斗恶龙)，第三位《SAGA FRONTIER 2》(中世纪战乱百年史)中有二十票为女性所投，证明游戏设计得的确能够吸引女性玩家。而最近购买率最高的游戏由《FF8》夺得，旧作新版的《FF COLECTION》亦榜上有名，占据第三位，FF的人气度之高可见一斑。

最希望拥有的游戏

1	DRAGON QUEST MONSTERS TERRY' S WONDER LAND	ENIX GAME BOY	181
2	圣剑传说LEGEND OF MANA	SQUARE PS	109
3	游戏王DAULMINSTERS	KONAMI GB	103
4	莎木——章横须贺	SEGA DC	41
5	PERSONA 2 罪	ATLUS PS	38

最近买下的游戏

1	FINAL FANTASY 8	SQUARE PS	136
2	MONSTER FARM 2	TECMO PS	44
3	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE PS	22
4	UMJAMER LAMMY	SCE PS	8
4	TALES OF PHANTASIA	NAMCO PS	8

最期待的游戏

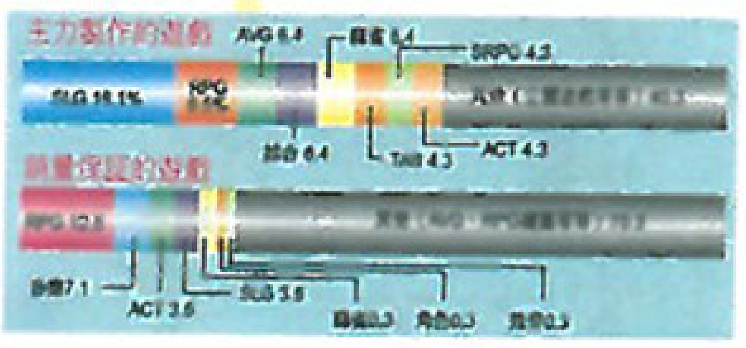
说到最期待的游戏始终都属于RPG类游戏，第一位是让众玩家望穿秋水的《DRAGON QUEST 7》，第二位则是被喻为赛车游戏经典的GT，一致看好的《BIO HARZARD-CODE:Veronica》(生化危机之维罗尼卡)及刚刚推出的DDR也榜上有名。

1	DRAGON QUEST 7	ENIX PS	167
2	GRANTURISMO	SCE PS	182
3	HARZARD-CODE:Veronica	CAPCOM DC	45
3	POCKET MONSTER 金(银)	任天堂 GB	45
5	DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI PS	44

最喜欢的制作人

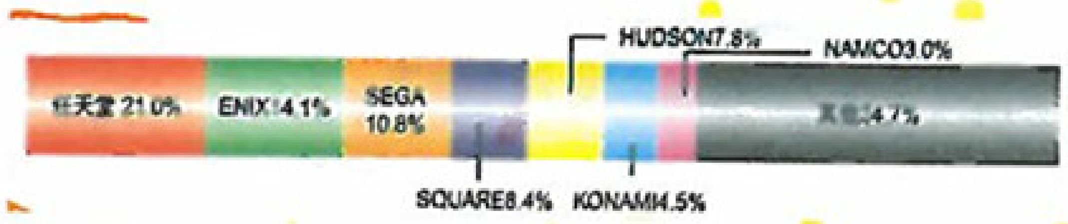
玩家最喜欢的制作人究竟会是谁？荣登第一位的是《樱大战》的监督广井王子，第二位是FF系列的坂口博信，第三位则是《D之食卓》及《EO》的监督，人称游戏界鬼才的饭野贤治，因为游戏出色而投票的朋友当然占大多数，但因为喜爱他们的性格而投票的人也不少。

主力制作游戏与销量保证游戏



任何游戏都没有“绝对好卖”的保证，厂商方面当然会选择比较保险的游戏推出，以免劳民伤财。结果，SLG仍然是开发的热门，而RPG游戏因为需要动用庞大的人力、物力及时间，所以并非主力开发对象。而最近兴起的音乐游戏也占市场的不少份额，卖到2000年也绝对不是梦想。

最近没有什么新作的厂商



与以前相比感觉上新作比较少的公司，第一位是任天堂公司，其新作数目的确比超级任天堂年代少了很多，而第二位的ENIX自从第六集的DQ推出后，至今久久未有新作登场，刚刚向PS宣布败北宣言的SEGA公司为大众所期待的新作迟迟未见推出，让人不禁担心他们的经济状况，究竟他们在干什么，对将来又有什么打算呢？

最赚钱的厂商与最不景气的厂商

因FF8大收三百万的SQUARE，理所当然上榜，不过最赚钱的却不是它，因为制作好游戏的同时，也会花费庞大的开发费，直接影响了整体收入。印象中最不景气的厂商SEGA，SS节节败退，加上DC的销量不高对公司本身造成极大打击，一度传出破产及对战PS的失败宣告也余音绕耳，教人如何相信SEGA今年能打翻身仗？

最赚钱的厂商～用户篇～

1	SQUARE	61.3%
2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	18.5%
3	KONAMI	7.0%
4	任天堂	2.3%
5	SEGA	2.3%

最赚钱的厂商～厂商篇～

1	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	36.9%
2	SQUARE	21.3%
3	KONAMI	15.3%
4	任天堂	8.7%
5	ENIX	4.3%

最不景气的厂商～用户篇～

1	COMPILE	38.1%

2	SEGA	14.6%
3	BANDAI	7.9%
4	任天堂	7.3%
5	WARP	5.7%

最不景气的厂商～厂商篇～

1	SEGA	18.2%
2	WARP	14.6%
3	HUDSON	6.0%
4	HUMAN	6.0%
5	日本物产	5.9%

宣传费过高的厂商与没有什么宣传的厂商



在日本，只要打开电视，随时可以看见有关游戏的广告，成千上万的游戏，要一支独秀就必须靠电视广告促销，不错，游戏广告其实已经步入电视。不过，过度宣传有时也不是一件好事，因为电视广告需要付出大量金钱，宣传过多，会直接令成本上涨，影响收入。据统计，目前广告费用最高的莫过于SQUARE(史克威尔)公司。

恐怕收益不大的厂商

1	SQUARE	30.9%
2	SEGA	16.7%
3	WARP	7.2%
4	ALTUS	2.4%
4	SNK	2.4%
4	SCE	2.4%

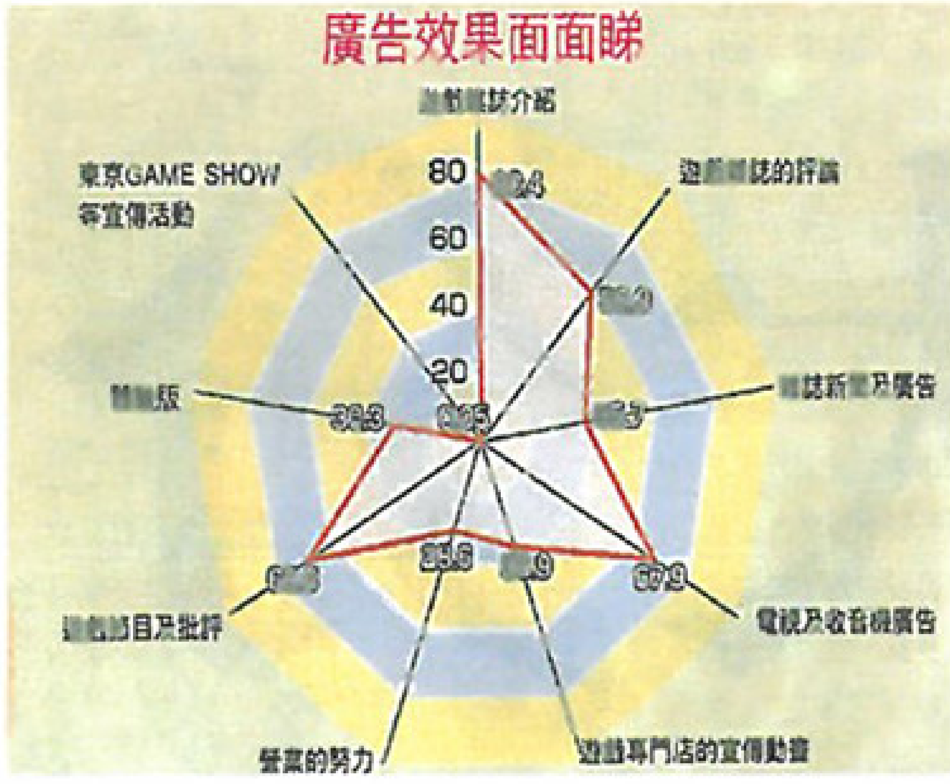
看来收益不错的厂商

1	ENIX	9.3%
1	KONAMI	9.3%
1	SCE	9.3%
1	FROM SOFTWARE	9.3%
5	TECMO	6.2%
5	NAMCO	6.2%
5	任天堂	6.2%

最有效的宣传媒介

不同的媒介，面对不同的受众，其宣传效果会完全不同，游戏厂商会选择一个最有效的媒介去宣传自己的产品，无论选择哪一种政策去做宣传，最有宣传效果的媒体始终都是游戏杂志，但最令人感到诧异的是花上无数金钱的GAME SHOW(游戏展览会)竟然成效不大。

以上资料全由《FAMI通》提供



次世代PS主机大预想

加入次世代PS最令人期待的厂商

一部再好的主机，如果没有强劲的软件支持，始终难以得到大众的支持，而将会推出什么游戏，才是引发游戏迷购买PS2的原动力，当年的《FF7》令PS在短时间内销路很好正反映了这一点。究竟什么厂商的加入，哪种题材的游戏才是最为游戏迷所期待的呢？就这个问题，我们采访了不少机迷，得出的结果各位可以参考下面的数据，很明显，刚刚打破销售记录的SQUARE作品“FINAL FANTASY(最终幻想)”系列仍然是大众的最爱，第二位则是ENIX及他的“DRAGON QUEST(勇者斗恶龙)”系列。其他期待的厂商也没有令大家感到失望。

强劲的软件对主机的销路影响十分大

玩家

1位SQUARE	171票
2位ENIX	44票
3位NAMCO	33票
4位CAPCOM	25票
5位KONAMI	24票
6位SCE	16票
7位ALTUS	13票
8位FROM SOFTWARE	12票
9位SNK	11票
9位SEGA	11票

游戏店铺

1位SQUARE	86票
2位NAMCO	51票
3位SCE	28票
4位ENIX	21票
5位CAPCOM	19票
6位KONAMI	18票
7位ALTUS	4票
8位SEGA	3票
8位任天堂	3票
8位FROM SOFTWARE	3票

打算加入次PS大家庭的厂商有几家？

希望在PS平台上推出的游戏种类

只要是受到玩者支持的游戏，厂商便乐意去开发制作，那究竟玩者喜欢的是什么游戏，而出售游戏的游戏店铺认为销量最高的又是什么游戏？只要知道这个问题的答案，各位对将会在次世代PS上推出的游戏就会心中有数。因此，我们就这个问题访问了一些玩家及一些出售游戏产品的店铺，结果发现，RPG游戏果然独当一面，相信未来的游戏业界仍然会以RPG为主流。



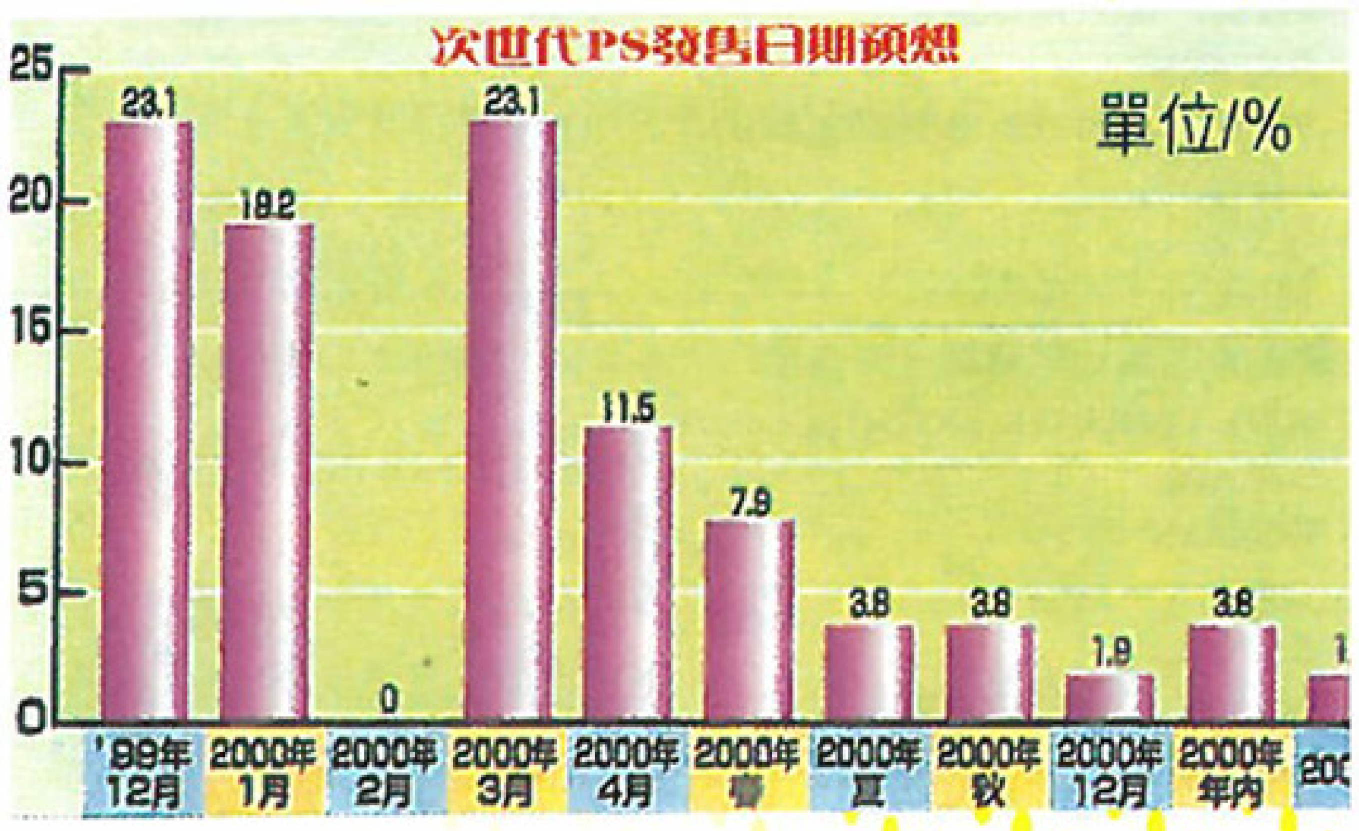
再让我们看看机迷期望推出的游戏种类！

说到底，能留住机迷的心的始终都是大作的续篇，原创的RPG也占有不少比重，另外加入漂亮的3D动画的游戏都受到一定的好评，反而以多边形制作的游戏则反应平平。

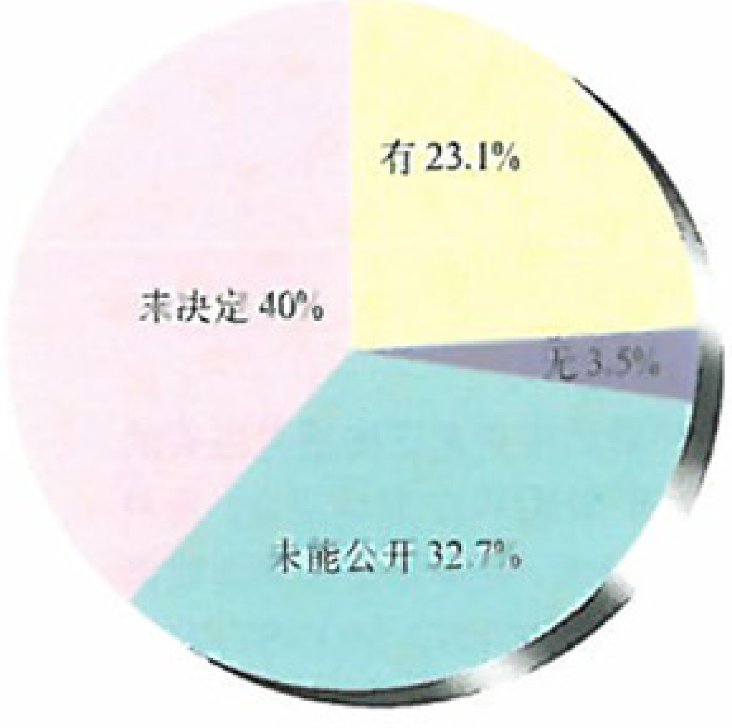
RPG始终还是系列作品比较受欢迎，而最近流行的旧作翻版也可能成为市场的主流。

其它厂商的展望

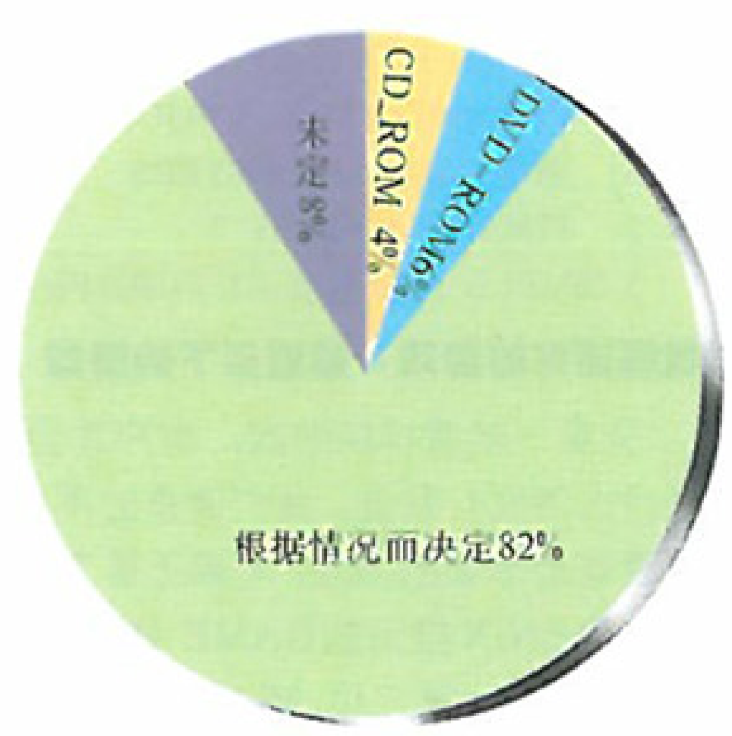
不同软件开发商的加入在很大程度上决定着主机的销售情况。这次PS2除了已经发表加入的几家厂商之外，我们还调查了其他尚未加入的软件开发商，看看他们对次世代PS的展望及是否有兴趣加入，结果，除了已经加入PS2的两家外，其余九家的兴趣都似乎很大，相对而言DVD也是吸引厂商的一个主要因素。



有加入打算的厂商



游戏会选择哪个形式



快速

游戏情报站

角川正开发DC用《LUNAR 3》 8
SCE决定PLAY STATION 2延期发售 9

新品集锦

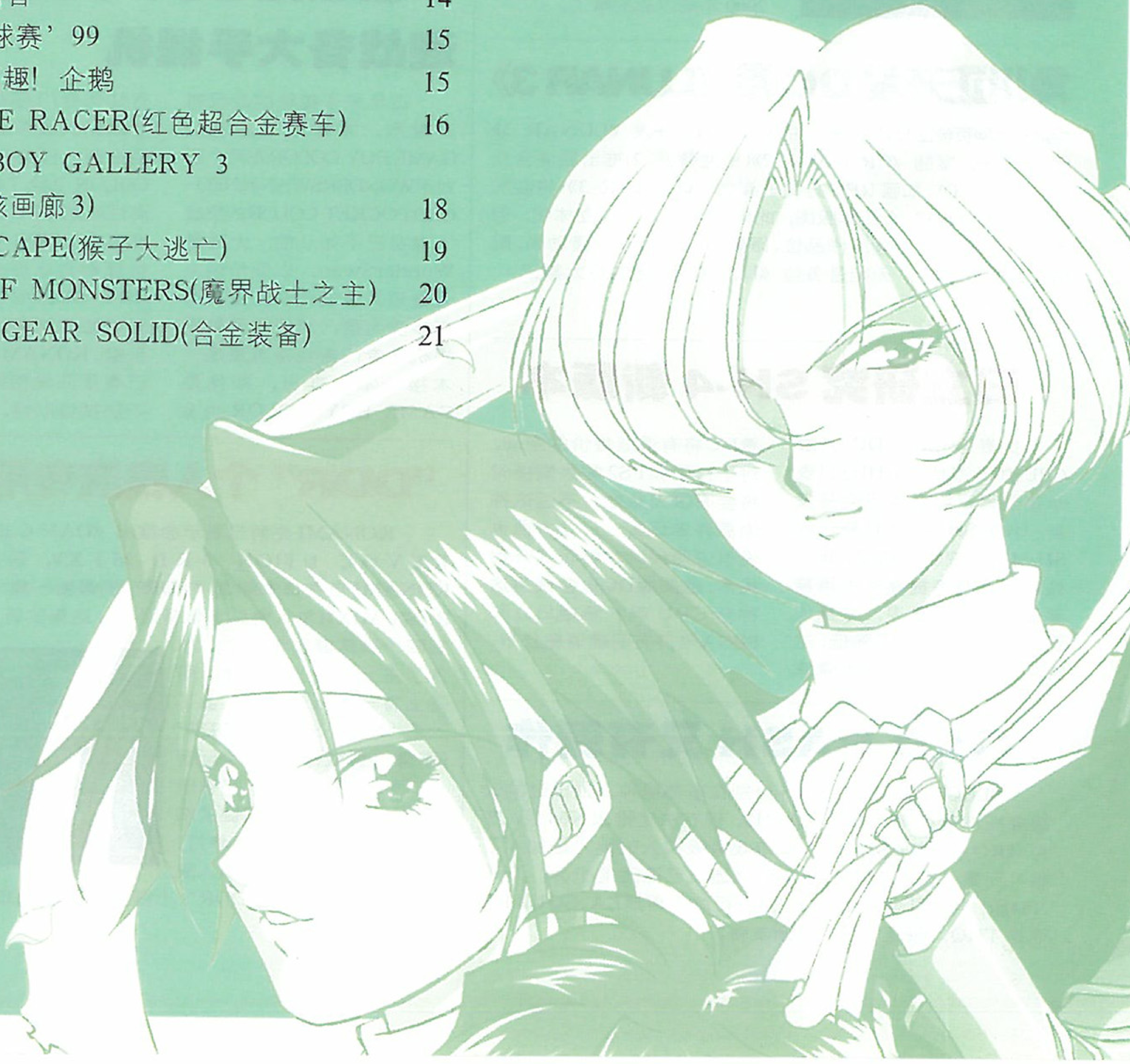
携带鱼群探知机 14
你好！凯蒂 14
太空侵略者 14
NBA篮球赛'99 15
有趣！有趣！企鹅 15
REDLINE RACER(红色超合金赛车) 16
GAME BOY GALLERY 3
(游戏男孩画廊3) 18
APE ESCAPE(猴子大逃亡) 19
LORD OF MONSTERS(魔界战士之主) 20
METAL GEAR SOLID(合金装备) 21

佳作推介

POCKET MONSTER STADIUM2
(口袋妖怪竞技场2) 22
饿狼传说 WILD AMBITION(疯狂的野心) 24
DEAD OR ALIVE 2(死或生之二) 26
超时空要塞VF-X2 28
LORD OF FIST(中国功夫之王) 32
VANDAL HEARTS(野蛮的心) 33
LODE RUNNER 3-D(淘金者) 34

温故知新

机械人大战系列 35



《METAL GEAR SOLID》及《TOMB RAIDER》登陆GBC

面对NEOGEO POCKET COLOR及WonderSwan的竞争，Game Boy Color又怎能坐以待毙？不少移植自PS的作品将会在GBC上登陆。继CAPCOM决定推出GB版《BIO HAZARD》(生化危机)、《少年街霸》等作品后，KONAMI也会来“凑热闹”。据美国Nintendo Power杂志报导，KONAMI将为GBC推出著名的特工动作游戏《Metal Gear Solid》(合金装备)。



据消息称厂方此举是由于该厂收到不少MGS要求因而作出这次的移植计划，不过由于游戏是立体作品，而GB版的游戏均为平面画面，可能新作品形式类似红白机版的《Metal Gear》。不过暂时却没有更详细的消息公布，大家不妨拭目以待吧！

同时，美国Nintendo Power杂志也报导EIDOS会推出GBC版的《Tomb Raider》(古墓丽影)。然而厂方负责人却没有就这个消息加以证实或否定。事实上，由于EIDOS与SCE曾作出一项关于《Tomb Raider》作品在2000前不可在PS以后的主机推出(PC除外)的协议，因此就算《Tomb Raider》GBC正式推出，也是2000年或以后的事了。

角川正开发DC用《LUNAR 3》

早前日本网页传出ESP的角川书店正为DC开发《LUNAR 3》(青之星3)，紧随《GRANDIA 2》(格兰蒂亚 2)推出后便会立刻推出，为DC加强RPG方面的实力。《LUNAR 3》将会加入《GRANDIA》的立体版图，此外战斗画面也会立体化，但角川表示将不会影响原作品位。跟前作一样会有大量动画，配音也会比前作多，无疑是各位《LUNAR》迷的特大喜讯。

日立研究SH-4新版本

负责为SEGA DC开发CPU的日立HITACHI近日表示该公司已经着手研究开发新一代的SH-4，这种新世代SH-4将会变得更精简，除了处理速度有待提高外不再需要使用风扇来降温，令操作更趋稳定，成本也可降低，这种新世代SH-4的诞生意味着DC将有调低售价的空间，对于日后和PS2短兵相接时将会有很大益处。不过这种消息并未证实，日立方面也没有说明何时才能正式开始投产，欧美版DC也会使用这种新CPU吗？希望日立和SEGA早日有明确消息公布。

ROAD RASH又有新作

ELECTRONIC ARTS分别在多部机种上推出过的公路摩托车游戏《ROAD RASH》，现在决定推出N64版，名为《ROAD RASH 3D》，此游戏最吸引人的地方是加入了格斗元素，可以借攻击敌车而创造自己取胜的机会，至于N64版，自然是全立体制作，但发行的不再是EA、SQUARE而是THQ，预定9月在美国发售。

DC首款网上对战足球游戏《WWW SOCCER》

近日DC有一款足球游戏公布，是由CLEAN FIGHTER制作的《WWW SOCCER》，这个足球游戏的特点在于可以让玩者进行网上的足球大战，如无意外将会是首款对应网上对战的DC足球游戏。厂方也为这款游戏开设了一个网页，网址是http://www.nn.iij4u.or.jp/~seg/happy/index01.html，各位有兴趣的话不妨浏览一下。

KONAMI正为DC开发格斗游戏

日本近日正谣传KONAMI正为DC开发一款专用的格斗游戏，暂定在今年秋季推出，除此之外就再没有任何细节，有关业内人士称这款作品很有可能是《武术》的移植本，一来因为KONAMI曾开发过的格斗游戏屈指可数，二来这款作品的画面品位很高，如果要移植的话就只能移植到DC上。这款作品据说会在TOKYO GAME SHOW秋展中亮相，现在则只能等待。

GAME BOY COLOR 2迎战各大手提机

近年来手提机的战况越见激烈，本是市场主流的GAME BOY COLOR在两个新对手WONDERSWAN和NEO-GEO POCKET COLOR的挑战下境况已不如从前，尤其是WonderSwan，以低价格及大量相关游戏使任天堂不得不步步为营，对应这两种手提机的专门游戏杂志更是一本接一本的推出，即使是GAME BOY COLOR也没有任何专门杂志推出。任天堂眼见大敌杀到身边，决定推出新一代的GAME BOY COLOR 2，除了转用另一类更高性能的CPU外，画面清晰度也会大幅增加，颜色和解析度都会比现在的GAME BOY COLOR高得多，这款新机暂定明年年内推出。任天堂、KONAMI和CAPCOM已着手开发相关游戏，大家不防拭目以待。

“DDR”个人表演专用新版本

KONAMI先前已表示会推出《DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX》，现在又有消息称KONAMI正在日本测试“DDR”的最新一集《DDR SOLO BASS MIX》(单人舞蹈重低音混响)，这集的特点是把上下左右四个脚踏键改为六个，加入了左上及右上两个键，即是上方一共有三个键。多了一个“NON STOP MODE”(不停止模式)，可以让玩者一口气跳三首乐曲，实在很费力。不过由于脚踏键的增加，这次新版游戏只能单打，正如游戏名称一样是单人跳舞游戏，机身也比“DDR”小得多，各位“DDR”迷可要密切留意推出日期。

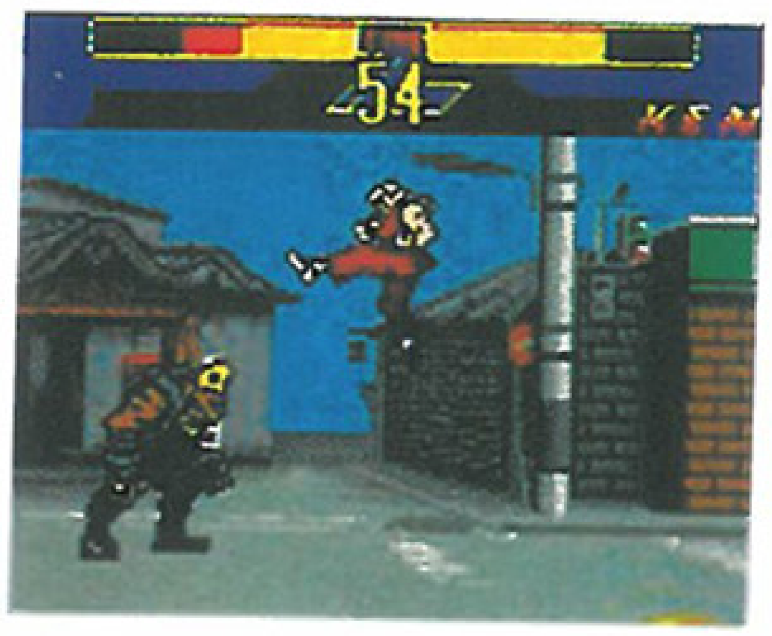


CAPCOM发表连串GBC游戏

近日CAPCOM除了发表两个PS大作《鬼武者》和《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》外，还一连发表了四个GAME BOY COLOR用的游戏，四个作品也是移植其他家用机的名作，暂定在今年秋季推出，以下是这四个游戏的资料简介。

BIOHAZARD(生化危机)

不但PS、SS、N64和DC有《BIOHAZARD》，如今CAPCOM连GBC也不放过，将《BIOHAZARD》移植到





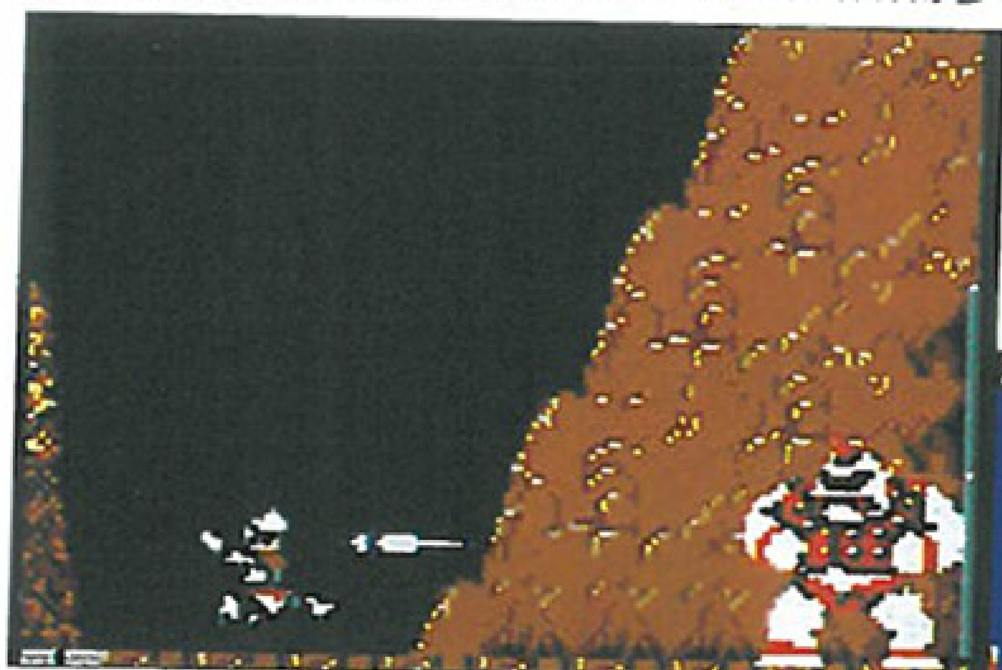
GBC上，游戏中会动的东西都会改成平面图像，虽然仍使用CG作为背景，但质量当然不能和PS版相提并论，不过已相当令人满意，手提机有如此水准还真是相当难得的。

STREET FIGHTER ALPHA(少年街霸)

第二款移植的作品是经典格斗游戏《STREET FIGHTER ALPHA》(即STREET FIGHTER ZERO)，CAPCOM表示街机版本的十个人物也会全部在GBC版中登场，甚至连续技、SUPER COMBO和ZERO COUNTER也会一一在GBC版中重现，此外还会加入练习模式。

1942

第三款是移植十多年前的街机射击游戏《1942》，这个游戏曾移植在任天堂上，如今相隔多年后再次移植到GBC上。GBC版将有三种不同的难易程度可供选择，更可以输入PASSWORD来续版，





还可连接GB的POCKET PRINTER将最高分数和PASSWORD打印出来。

魔界村

第四款也是移植自十多年前的街机游戏，那便是以难度超高而闻名的《魔界村》。和GBC版《1942》一样有不同的难易程度供玩者选择，还新增加了连街机版也没有的奖分版，也可以通过PASSWORD来续关，同样可以用POCKET PRINTER打印出PASSWORD以及最高分数。

PS2也有外部储存周边

网上有传闻称PS2也会和DC一样有专用的外置储存周边产品，据称SONY将会为PS 2开发一个使用200MB磁碟的磁碟机，并使用USB PORT。不过可信度并不高，因为专门为PS2开发一个磁碟机并不划算，加上SONY的MEMORY实用性极高，用来取代磁碟机效果更佳。

PS《GUITAR FREAKS》七月登场

继《Beatmania》、《Pop N' Music》及《DDR》后，KONAMI将会移植另一款街机音乐作品到PlayStation上，让大家在家中感受音乐的魅力。这一次移植的作品是《Guitar Freaks》，即是大家熟悉的"吉它"。另外厂家还会推出专用控制器。这个专用控制器的外型与街机版的"吉它"控制器相似，尺寸为600mm(全长)X220mm(阔)、32mm(厚度)，重量约600g。(注：街机控制器尺寸为627mm(全长)x264mm(阔)、60mm(厚度)，重量约1200g。)





游戏方面，厂方除了移植街机版的歌曲外，也会增加Training Mode(练习模式)、Free Mode(自由模式)以及三首原创歌曲，还会邀请著名的吉它手并木晃一(前SST乐队成员)负责作曲。此外，这款作品也可对应"Beatmania专用控制器"(同时对应ASCII控制器及DJ Station Pro)。

SCE决定PLAYSTATION 2延期发售

SCEI曾于数月前公布了PlayStation 2的机能及有关消息，但大家关心的问题是"PS 2究竟何时推出？厂方也曾作出表示："将会在明年三月前推出。"然而据厂方的消息，由于PS2的CPU开发过程以及对应游戏的发展没有达到理想程度，因此SCEI将不打算在短期内公开PS 2的最新资料，也不能如期赶在明年三月前推出。以目前PS的声势来说，相信SCEI也会集中资源开发PS游戏及生产POCKETSTATION，至于PS 2究竟何时推出，相信最快也会是明年三月之后的事了。

在PS上体会实况舞会《DDR 2ND MIX》

最近KONAMI刚公布将会在7月推出PS版的《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX》，可以让BEATMANIA系列的音乐游戏热潮延续下去。由于《DDR 2ND MIX》是用PS的互换机版开发的，所以移植方面易如反掌，当然也可以对应之前推出的专用跳舞毡，新歌方面暂时还没消息，不过有加入"CLUB KIT"中《BEATMANIA Ⅱ DX》歌曲的迹象。

DC用ZIP DRIVE发售日决定

近日SEGA公布的DC专用ZIP DRIVE的发售日期为今年七月下旬，这个ZIP DRIVE将会装置在DC的正下方，像以前第一代的MEGA DRIVE CD ROM，可使用100 MB的ZIP磁碟诸存游戏网上下载的档案，甚至可对应游戏的强化版本，据称SONIC会有新版档案对应ZIP DRIVE，DC的游戏将可以大幅度强化。



《BIOHAZARD 2》中文版，六月发售

《BIOHAZARD 2》的对白都是以英语为主，如果游戏字幕改为中文，大家一定会对这游戏产生亲切感！据称CAPCOM会以“中文繁体”显示，但对白则仍旧以英语为主。





商人大冒险最新作出击

SHUN SOFT正式公布最新一集的《不可思议迷宫》。这次的作品将是超任时的《杜尼高大冒险》续集，名为《DRAGON QUEST CHARACTERS～杜尼高大冒险2～不可思议的迷宫》，故事发生在上集的半年后。这集虽然仍是以平面画面为主，不过背景已CG化，变得相当漂亮；而且造具、登场怪物、陷阱的种类与数量都是上一集的两倍。



KONAMI发表两个恶魔城

早有传闻美国KONAMI会为DC开发手本名作《CASTLEVANIA》(恶魔城)，但是日本方面却无半点消息，现在厂方终于在E3上正式发表，DC版名为《CASTLEVANIA RESURRECTION》(恶魔城复兴)，故事的主角是名持鞭的女郎，DC版将会像N64版一样，是个以完全立体画面方式来进行的动作游戏，活用DC的立体机能，画面加倍漂亮，预定今年内发售，但是不知会不会有日本版。

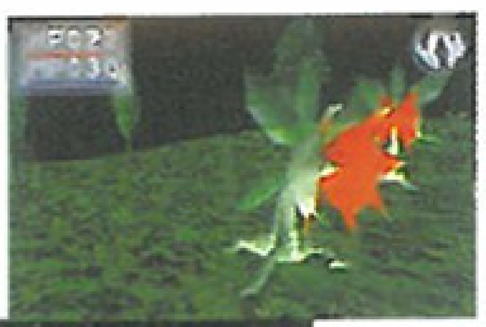
而另一个则是传闻的N64版续集，现在知道名为《CASLTEVANIA SPECIAL EDITION》(恶魔城特别版)，将会重现以前已设计好，但因内容问题而删去的人狼角色，相信会有一些关卡作出改动。

容量特大的N64《BIO HAZAAD 2》

CAPCOM会为N64推出《BIO HAZARD 2》,相信大家早已知道。事实上厂方这次的移植计划绝不会草草了事，除了会为N64版本增加新剧情外，还决定此作的容量将高达512M!相比早前由任天堂推出的《萨尔达传说 时之笛》，容量之大令人刮目相看，不过《BH 2》容量竟多出一倍，自然更令人惊讶。厂方暂时仍未公布此作的详情，不排除会对应64DD(N64后继机)。

顺带提一下，由QUEST制作的《OGRE BATTLE 3》(皇家骑士团3)，容量将高达302M，成为第二款最高容量的N64作品，以后的N64作品也许会以“高容量”为制作方针。

FROM SOFTWARE为PS2推出数款游戏





早在SCEI公开Play Station后继机(暂称PS2)的消息时，FROM SOFTWARE也当场展示了以PS2制作的CG画面，由于这些画面都以骷髅骨为主题，自然令人联想起著名的ARPG作品《King’s Field》(国王的领地)。事实上，各位KF迷都可以放心了，因为厂方已正式公开会推出《King’s Field 4》，相信会是FROM SOFTWARE加盟后的首款PS2作品，但暂时还没有其他资料。

此外，该厂也承认正制作机械人对战作品《Armored Core 2》，同样是一款PS2游戏，并且是一款3D作品，也可能会与PS2同日推出。

恶魔城登陆WONDERSWAN

自PS版本《恶魔城月下夜想曲》受广大玩家欢迎后，大家都对经典动作游戏《恶魔城》的新作感兴趣，继KONAMI公开会为N64推出《恶魔城默示录2》后，BANDAI手提游戏机WONDERSWAN也决定推出《恶魔城》作品。游戏将是以传统的横向动作为主，不过主角及故事将会重新构思。此作暂定七月推出。

SUNRISE飞起BANPRESTO另起炉灶

近日网上盛传《超级机械人大战》系列开发商之一的SUNRISE INTERACTIVE将会退出以后所有《超级机械人大战》系列的开发。因为SUNRISE有意另起炉灶，希望可以让自己的战略RPG游戏《SUNRISE英雄谭》成为足以取代《超级机械人大战》的游戏系列。虽然仍未知《sunrise英雄谭》的细节，不过应该和《超级机械人大战》是个截然不同的游戏，所以SUNRISE为了让前者取代后者而退出《超级机械人大战》系列未免叫人难以置信，反而是SUNRISE为了专心开发属于自己的游戏系列较为可信一些。



《STREET FIGHTER 3》确定移植DC

继《STREET FIGHTER ZERO 3》和《MARVEL VS CAPCOM》后CAPCOM又有平面格斗作品移植到DC上，这款作品正是大家期待已久的《STREET FIGHTER 3》,虽然这款作品的移植版本尚未公开，不过CAPCOM的冈本吉起常务在《FAMI通》中曾表示“《STREET FIGHTER 3》移植到DC是理所当然的事！”不过冈本吉起并没有说明DC版的《STREET FIGHTER 3》是哪一个版本，发售日期和售价也未定，不过总算肯定了《STREET FIGHTER 3》会在DC登场。

《SNK VS CAPCOM》推出PS版，机会在望？

大家非常期待的《SNK VS CAPCOM》，本是由两大格斗厂商：SNK及CAPCOM共同开发的"咭牌对战"及"格斗"作品，将会在NeoGeo Pocket Color、街机及DC上登场，不过CAPCOM开发部长"冈本吉起"最近竟单方面表示，《SNK VS CAPCOM》有机会在PS上登场？

他指出《SNK VS CAPCOM》(格斗版)虽然会是一款以NAOMI基板制作的"半立体"格斗作品，自然会有街机及DC版本，然而厂方正打算移植到PS上。不过冈本吉起并没有提及其他详情，例如厂方会不会推出PS版《SVC》(咭牌对战)、PS版本的推出日期、PS性能可否适合游戏的移植等，而SNK也对此没有作出任何表态。

无论如何，相信就算PS版本的《SNK VS CAPCOM》推出有望，真正推出日期也会是在2000年继街机版、DC版之后的事了。

SQUARE(史克威尔)下一款是ARPG？



有消息称SQUARE正制作一款ARPG作品，而厂方将会随《圣剑传说Legend of Mana》附送此作的体验版。究竟这款ARPG作品是全新游戏，还是大家期待的《武藏传2》呢？厂方暂时没有提供任何消息，不过却暂定《圣剑传说 Legend of Mana》于九月推出。

《RIDGE RACER》推出N64版

有关N64的好消息确是不少，其中令人关注的就是NAMCO将会替N64推出《Ridge Racer》系列。一直以来，业界均有传闻说NAMCO会推出N64版《Ridge Racer》，而美国某游戏杂志亦证实了此项消息。

暂名为《Ridge Racer 64》的赛车作品，已在E3游戏展中展出。不过令人奇怪的是此作不在NAMCO栏位中展出，而只在任天堂栏位中展出。因此，有业内人士认为此举是说明《Ridge Racer 64》其实并非NAMCO亲自制作，而是由任天堂购买了版权后自行制作。此作的赛道及赛车种类将会增多，而推出日期暂定为本年底。



N64 "SUPER GAME BOY"推出有望？

自推出GBC后，任天堂对于手提游戏机的市场发展，显得非常积极。除了在五月为GBC作减价计划，以及打算推出增加"夜光"功能的新型GBC外，有消息指任天堂将会推出N64 "Super Game Boy"。"Super Game Boy" 其实是一款能插在家用主机，读取Game Boy游戏的周边设备，厂方也于数年前推出对应超任的"Super Game Boy"，销量很不错。因此厂方有打算推出对应N64的"Super Game Boy"，不过暂时仍未有更详细的资料。

任天堂正式开发N64后继机，代号"PROJECT DOLPHIN"

虽然N64的磁碟机64DD尚未推出，不过面对市场的激烈竞争，任天堂也不得不立即作出反击行动，开发N64的后继机。厂方除了打算于本年底公布后继机的机能及规格外，这部被外界暂名为N2001的主机，任天堂已将开发计划定名为"Project Dolphin"(海豚计划)。据厂方提供的消息，这部N64后继机的性能将会超越PS后继机(PS2)，甚至预计其性能将是PS2的130%！此外厂方为了降低成本，任天堂将会开发一款成本较低的CPU去适配新主机，不过暂且不知道开发CPU的是任天堂还是其他公司。此外，由于眼见SCEI及SEGA分别使用一些方便其他游戏厂商开发游戏的"开发平台"，任天堂也会改善现有的"开发平台"，从而吸引其他厂商开发游戏及减少开发游戏的时间。



当然，一直被各界所评论的"ROM卡带"媒体，将一定不会在新主机中出现，不过究竟新主机是否使用传闻中的DVD-ROM，暂时尚未公布，不过肯定可以适合64DD。直至目前为止，宣布加入N2001的第三厂商包括RARE、NST、RESTO STUDIOS等公司，其中RARE是为人熟知的游戏开发公司。

尚未推出N64之前，任天堂将开发N64的计划称为"Project Reality"。究竟这次"Project Dolphin"能否雄风再起，大家自然要拭目以待了。

SNK VS CAPCOM决定使用NAOMI

格斗迷注目的梦幻格斗大作《SNK VS CAPCOM》，继推出NGP和DC版后，也终于宣布有街机版本，而且也决定使用NAOMI作为基板，事实上这是为了方便移植至DC上，至于街机版现在仍未有画面公开，负责开发的CAPCOM表明已决定登场的其中八位角色，(这当然并非游戏内只有八位人物)，两家公司各占一半，不过未透露是什么角色。至于游戏表现可能是类似《SF EX》，即是立体角色与背景，但操作又是平面方式，预定明年春季推出。

KONAMI将在今年夏天公开《心跳回忆2》消息

等了又等，终于等到了！KONAMI在数年前推出的恋爱育成经典作《Tokimeki Memorial 2》(心跳回忆2)，游戏的详细资料及人物设置将会在今年夏季正式公布。事实上，厂方虽然一直都有推出"心跳"的精品及游戏(如Drama)系列，不过对于《心跳回忆2》的详情却没提过，可见是保密工作做得天衣无缝。

暂知必定是PS版的《心跳回忆2》，所有角色将是全新设定(并不排除旧有角色会有出场机会)系统方面未有进一步消息。

SONY盈利降SEGA需裁员

由于海外市场被SS拖累以及DC未能带来可观收入的关系，SEGA今年再一次出现严重亏损，高达450亿日元，。为了将经常性开支缩减30%，SEGA已经拟定好数个方案，其一是计划遣散约25%的员工，将雇员数目从4000人减至3000人。另一方面为了应付不景气的街机市场，SEGA将会关闭其中101间不赚钱的SEGA WORLD，到时SEGA WORLD将剩下769间。虽然业界早已料到SEGA亏损的消息，不过SEGA的股价仍不免重挫。事实上，除了任天堂外，SEGA和SCE也正面临电玩界的寒冬，SCE表示上个会计年度的收益减少了20%之多，而且估计今年第四季度将要面对更严竣的考验，因为PS的主要大作将会在暑假档期一一推出，在年尾时DC正值成熟期，而PS2又未能正式推出，所以前所未有的低业绩是不难预料得到的，以致SCE有裁员的计划。

WS又有GUNDAM(高达)游戏

有消息指BANDIA继《SD GUNDAM EMOTIONAK JAM》后再次开发以GUNDAM为主题的战略游戏，名为《MSVS MOBILE SUIT GUNDAM》，这个游戏将会是首个即时战略游戏，游戏系统相当简单直接，就是在REAL TIME(实用)的环境下调兵遣将攻城掠地，完成个别版面的目的后即可过版。游戏分为SITUATION，好重现GUNDAM历代名场面的任务模式；SINGLE模式即选择和电脑对战的模式以及VS模式，即使用通讯对战线进行二人对战模式。游戏中每个角色都可以透过收集经验值来升等级，机体亦可以进行改良和进化，机体种类则来自GUNDAM历史中的U.C.0079至U.C.0083，一共有70种MS以及250种武器在游戏中以供参考，暂定8月26日推出，售价为3800日元。

元祖《萨尔达传说》移植GAME BOY COLOR

任天堂宣布将会移植《萨尔达传说》到GBC上。不过大家不用大惊小怪，提及的《萨尔达传说》并非早前推出的《萨尔达传说DX梦见岛》，而是大家都非常熟悉的红白机版本《萨尔达传说》，推出日期未定。此作在1985年推出，距今已有超过10年的历史。任天堂这次决定将此作移植到GBC上，相信必能满足喜欢《萨尔达传说》的资深机迷。继《Super Mario Bros.》及《萨尔达传说》后，相信任天堂会将余下的红白机经典作品相继在GBC上登场。

DONKEYKONG64(大金刚)

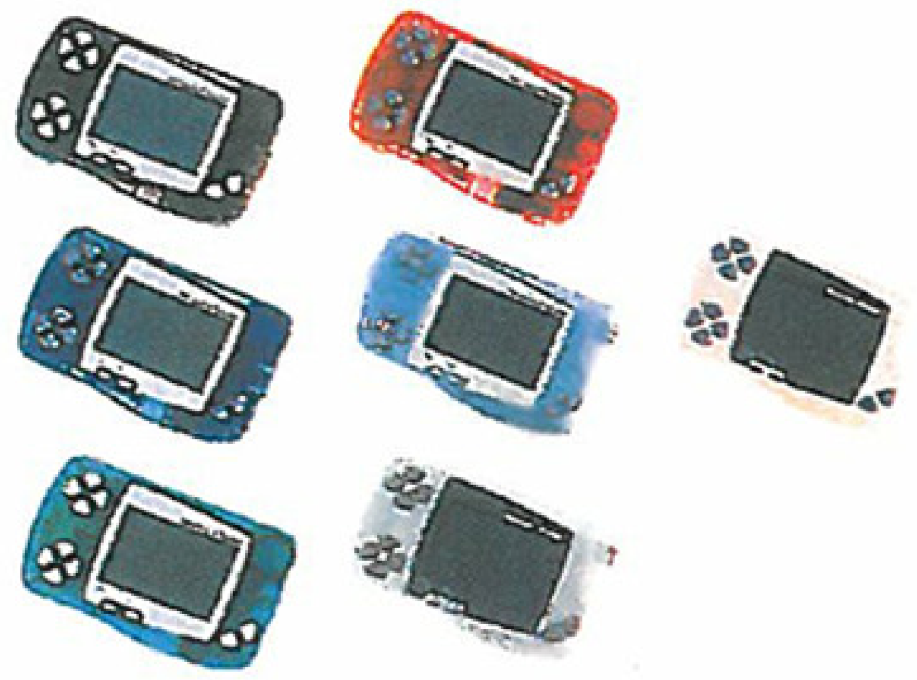
任天堂的御用游戏开发公司RARE近日正式公开了对应N64版动作游戏续篇《DONKEY KONG 64》的游戏画面果然是个没有令我们失望的作品，多边型表现得相当扎实，空间感亦相当好。这个作品已在的E3展中展出，不过暂时尚未有太多的游戏资料公开，只知在这集中会有新的角色加入让玩者选用，由于每个角色的能力并不一样，所以玩者需要根据他们的能力来判断在不同版面上使用一个角色。







WONDERSWAN和GBC推出新版本



有可靠消息称WONDERSWAN和GAME BOY COLOR也会在明年推出新版本，前者会推出一个彩色版本；后者则会推出加强版本。WONDERSWAN宣布推出彩色版本的确令人感到突然，虽然暂定在明年才推出，不过属实的话一定会对其销量造成重大影响，就如当年的NEO GEO POCKET一样。



到时恐怕会再掀起一场手提机大战？

DC并无SS模拟器计划

前些日子盛传DC将会有模拟器可以对应SS的游戏，就如PS2可以对应PS的游戏一样。不过近日有消息指出一名不愿公开姓名的SEGA员工透露，SEGA根本没有推出DC用的SS模拟器的打算，对于先前盛传的DC模拟器消息，他认为只是SEGA支持者一厢情愿虚构出来的。虽然DC的机能比SS高出多倍，不过仍不足以模拟SS游戏的复杂程式，因为DC所用的SH-4速度虽高，不过并不足以在不增加硬体的情况下模拟SS那两条32BIT的SH-2。SEGA其实早都知道SCEI会在下一代主机中加入对应PS游戏的功能，但SEGA并不打算在这方面和SCE正面较量，反而希望利用较早推出的优势、游戏数量以及网络功能，让DC在PS2推出之前先一步在市场上占有一席之位。可惜不少大作的相继延期打乱了SEGA原本的部署。

铃木裕挑战PS2

在刚刚过去的NETWORK JUNGLE展览中的莎木发表会上，铃木裕发表了莎木的最新进度，不过没有太多消息公开，他表示《莎木一章－横须贺》将会有三百个个性独特的角色出场，每个角色都有一定表演天赋，绝对不会只是个“路人甲”，数量还比《FINAL FANTASY Ⅷ》和《DRAGON QUEST Ⅵ》等超级RPG大作多。此外也公开了一些游戏中出现的物品如交通工具、电话、自动贩卖机、游戏机中心等，这些物品也会如现实一样地运作，绝不只是装饰品。如玩者可以在自动贩卖机中买汽水喝；在游戏机中玩各式各样的游戏，也有供玩者练习QUICK TIME EVENT的游戏机；在酒吧中则可以和村民饮酒，喝得太多会醉，玩者也可以打工赚钱。铃木裕还表示《莎木》中的对话份量比一般两小时长的好莱坞电影多30－40倍，字幕可以让玩者随时打开，不懂日文的玩家也不会有太大的困难。另一方面，铃木裕也展示了一个女性角色，就如SONY的PS2发表会中的永濑丽子一般，不过画面质量高出几倍，不单只是女性角色瞳孔的表现极其真实，就连头发的表现也不是永濑丽子可以相比的，似乎铃木裕是在有意向SONY展示DC的实力。

64DD好坏消息各一

关于N64的消息，有好消息，又有坏消息。全如业界所料，任天堂宣布64DD会再一次延期发售，由6月延期至今年第四季度，即10－12月左右才发售，当任天堂被问及会否中止发售64DD时，任天堂表示"必定会推出"，此外和64DD同时发售的游戏也有资料，分别是新一集的《火焰之纹章》、《萨尔达传说64DD》、《POCKET MONSTER STADIUM 3》、《MARIO 64 2》、一个谜之射击游戏以及一个CAPCOM开发的作品；希望64DD不会再延期吧？但是，任天堂为了吸引N64玩购买64DD，表示64DD将可以对应任天堂的下一代主机N2001(暂称)，此外任天堂更打算在64DD推出后，推出可以全碟读写的磁碟，以往的64DD碟只有3分1之部分可供读写，所以一旦推出全碟可读写的磁碟的话便可以让玩者储存更多资料，对于64DD有正面的影响。

DC终于有《BEATMANIA》

来自《BEATMANIA》的消息，近日在SEGA网页的BBS中有不少消息称KONAMI正为DC推出《BEATMANIA》，不过是新作还是移植暂时不清楚，但据称是《BEATMANIA COMPLETE MIX》或《BEATMANIA 4TH MIX》的机会较大，而且也会有专用的手柄推出。《BEATMANIA》是近期很火的游戏之一，差不多每个月都有相关的游戏推出，推出DC版也是意料中的事，希望KONAMI早日正式推出。



E3展短讯

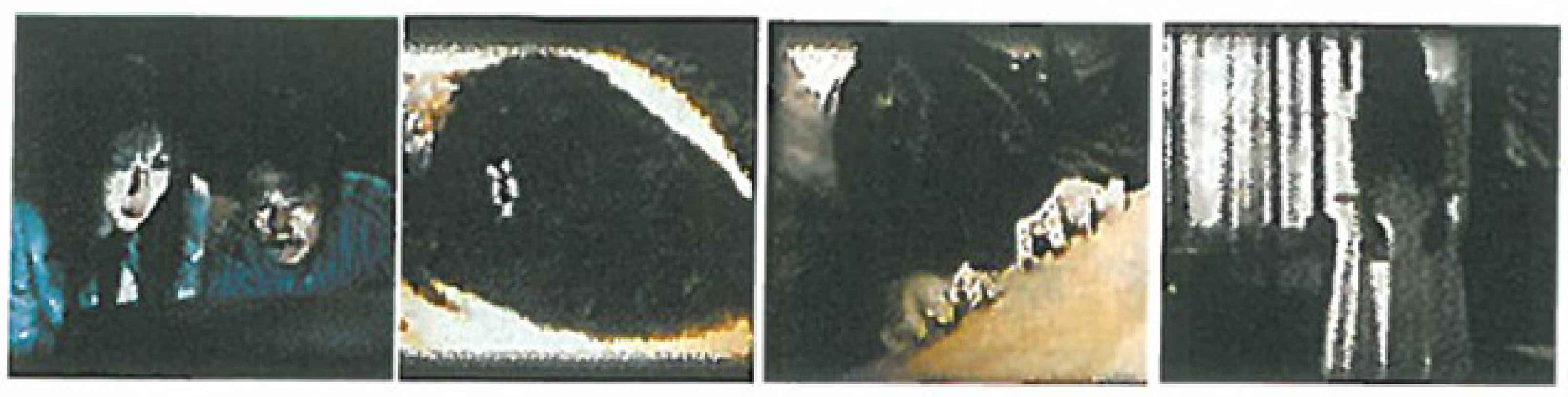
TECMO在E3会场内宣布会在PS2推出一个名为《NINJA GAIDEN》的作品，由于这名字和当日红白机版《忍者龙剑传》的美版名字相同，因此很有可能会是其续编。

ACTIVEVISION在E3内初次公开会推出《天诛》的续篇，暂时预定会先在2000年春天推出海外版。

NAMCO在E3展出了一个比东京游戏展时有更高完成度的DC版《SOUL CALIBUR》，此外亦会在食鬼人"PAC-MAN"推出20周年纪念的今年制作一个集合动作及PUZ的PS游戏《PAC-MAN WORLD》。

《RING午夜凶铃》在PS上登场

电影《RING午夜凶铃》有日本本土颇受欢迎，人气很旺，这次继DC版后再度游戏化，游戏将会是PS版，游戏类型AVG(历险游戏)。据称这款游戏中会有新的故事情节并与电影版及小说都有关联，女主角会是大家比较熟悉的贞子。虽然内地玩家可能对这部电影不太熟悉，不过根据其电影版与小说都很出色、很吸引人来看，游戏应该是值得一玩的。



迪斯尼多个新作杀人游戏界

迪斯尼近日发表了多个以米老鼠为主角对应DC、N64及GAME BOY COLOR的游戏，分别有对应GBC的《MICKEY RACING》(米老鼠赛车)，暂定12月推出；对应GBC和N64的《DISNEY RACING》(迪斯尼赛车)，暂定2000年12月推出；对应GBC和N2001的《MICKEY ADVENTURE》(米老鼠冒险记)，暂定2001年12月发售；此外还有对应DC的《TOYS STORY 2》(玩具的故事2)，总之今后迪斯尼和米老鼠会经常和大家见面了。



小精灵变成限量化

最近美国孩之宝公司(HASBRO)在其官方网页发表了一则消息，就是由它代理的《宠物小精灵》玩具系列其中两款决定由4月27日起从此不再生产，它们分别是No.14的"Kakna Battle Figures Set"和No.15的"Bee drill"，换句话说这两款玩具将有机会成为被炒卖的收藏品，那么日本方面是不是也会有这种事发生呢？

GUITAR FREAKS(吉它机)专用手柄

KONAMI预定于7月29日发售的吉它机游戏《GUITAR FREAKS》像其他音乐类游戏一样也有专用的控制器。这种专用的控制器造形新奇、前卫，与街机版完全不同，也选胜于其他PS版音乐类游戏的控制器，不过目前还不知道其手感是否和外观一样出色。这种控制器售价比游戏本身还贵，要5980日元。



翻版GAME BOY软件复兴时代

据有关迹象表明GAME BOY翻版软件有复兴的可能，再看看关于翻版GB软件的行情，就发现这种现象有加剧的趋势。抄GAME BOY软件的全盛时期约在七、八年前软件复兴的现象主要是由于GB COLOR的推出带动市场活性化。除了存在已久的几十合一翻版GB游戏外，市场上还再次出现多款翻版GB软件的抄录媒体，计有只可连接电脑PRINTER PORT来抄写的MGD 3 × CHANGER、以软磁盘为媒体的GB SMART DEVELOPMENT KIT和刚推出以Play Station主机作平台、同时兼备金手指功能的GOLD FINGER 3 IN 1。不过，翻版GB游戏竟然烧到Play Station头上来，如果SCEI不加理会，Play Station岂不是要变成翻版用平台？

携带鱼群探知机～Handy Sonar～

WS | ETC | BANDI 发售日：5月13日 备注：1人

这款游戏是最近推出的ETC游戏，喜欢钓鱼却因为时间或者地域限制而不能经常一试身手的玩友们倒是可以借此游戏过把瘾。

鱼类百科辞典

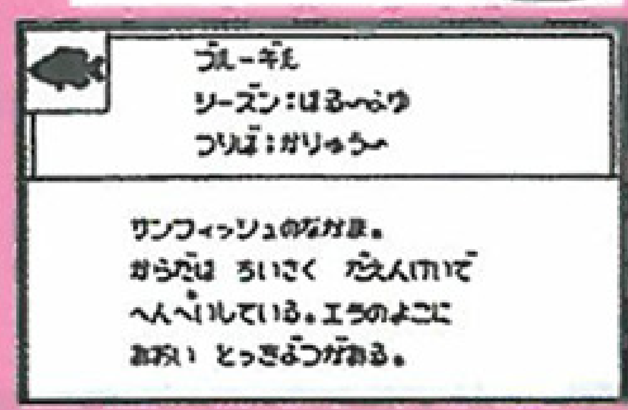
探知机除了可以探测鱼、海底地形和水流之外，还附有一个鱼类辞典，里面登载了超过100种的鱼类名称、出没水域。鱼类的外型可在画面上看到，钓到鱼时就可以知道鱼的名称。

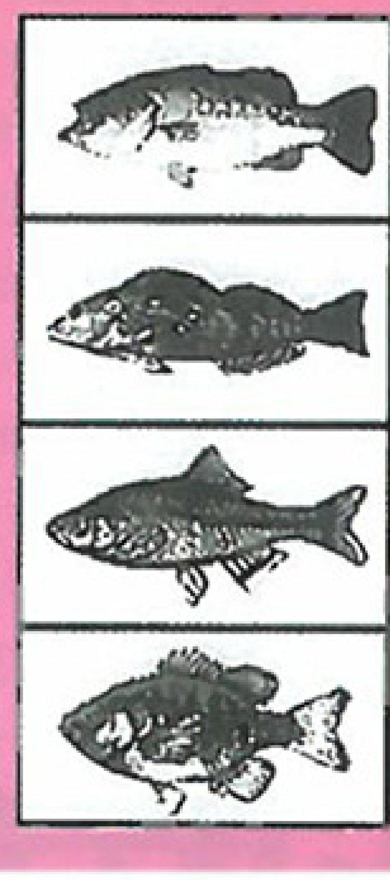
高性能的探知机

此WS的周边配件性能极高，先将探知机接在WS上，然后将探知机放在水中，它就会发出高频的超音波进行探测，最后会将结果显示在WS的液晶画面上。此探知机除了可探测鱼群的移动外，还会探测到水的深度、海底地形和水流速度，真的非常好玩！









Hello Kitty（你好，凯蒂）

GB | PUZ | Imagineer 发售日：已发售 备注：1人



"Hello Kitty"

"Hello Kitty"是女孩子喜欢的"宠物"之一，在日本可以说大受欢迎。所以与Hello Kitty相关的精品数之不尽，游戏种类也是多元化，当中就有RPG类游戏。而这个《Hello Kitty MAGICAL MUSEUM》(你好，凯蒂神奇博物馆)是最新的一个"Hello Kitty"游戏，其中有自76年以来的插画。Hello Kitty的FANS一定喜欢。

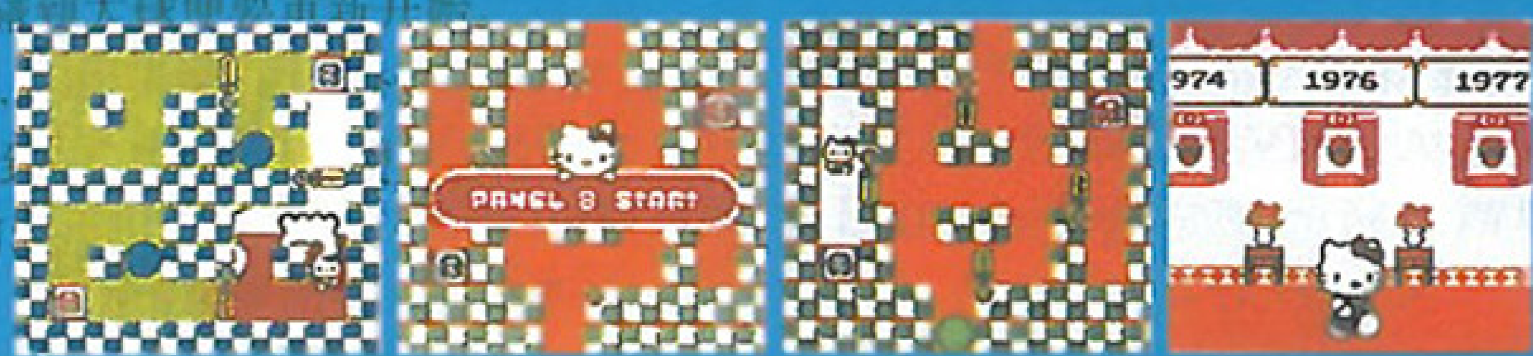


MUSEUM插画

完成一关，便得到一张插画，在标题画面中的"MUSEUM"里便可看到这些插画。这些插画除了有Hello Kitty外，还有其他可爱角色，每一张插画都注有年份和资料，不过有一些插画却要在一定条件下才能观看。

游戏玩法

游戏的操作可以说十分简单，A键是指挥杆上下移动，而B键是左右移动。玩者并不是亲自操纵Kitty走动，而是利用指挥杆引导Kitty到目的地"红色小屋"。游戏一共有三个难度，最初玩者可容易到达目的地过关，但有了"大球"后便开始头痛了，因为一
所以玩者得看看有什么方法利用指挥杆对付大球
了。在Kitty行走途中，会逐渐看到一些图案，
到完整的插画，还可重看到标题画面中的"MU

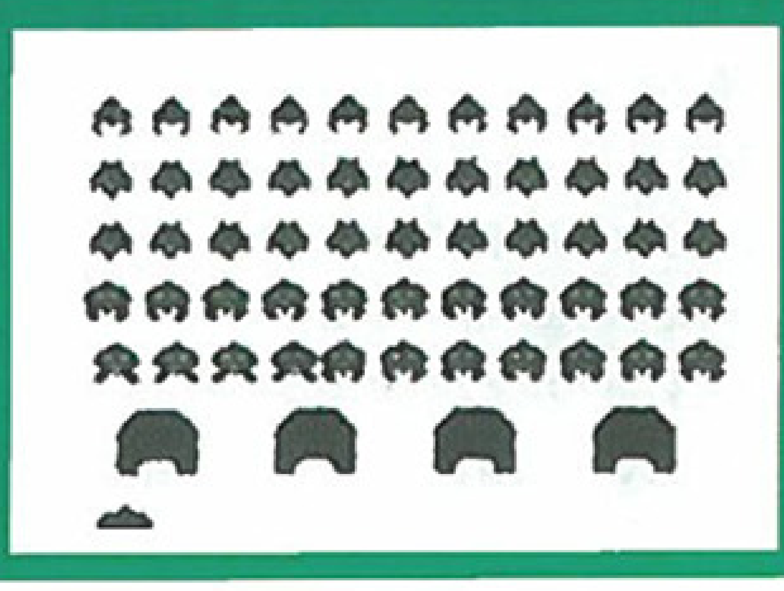


太空侵略者

WS | STG | SUNSOFT TAITO 发售日：已发售 备注：1-2人

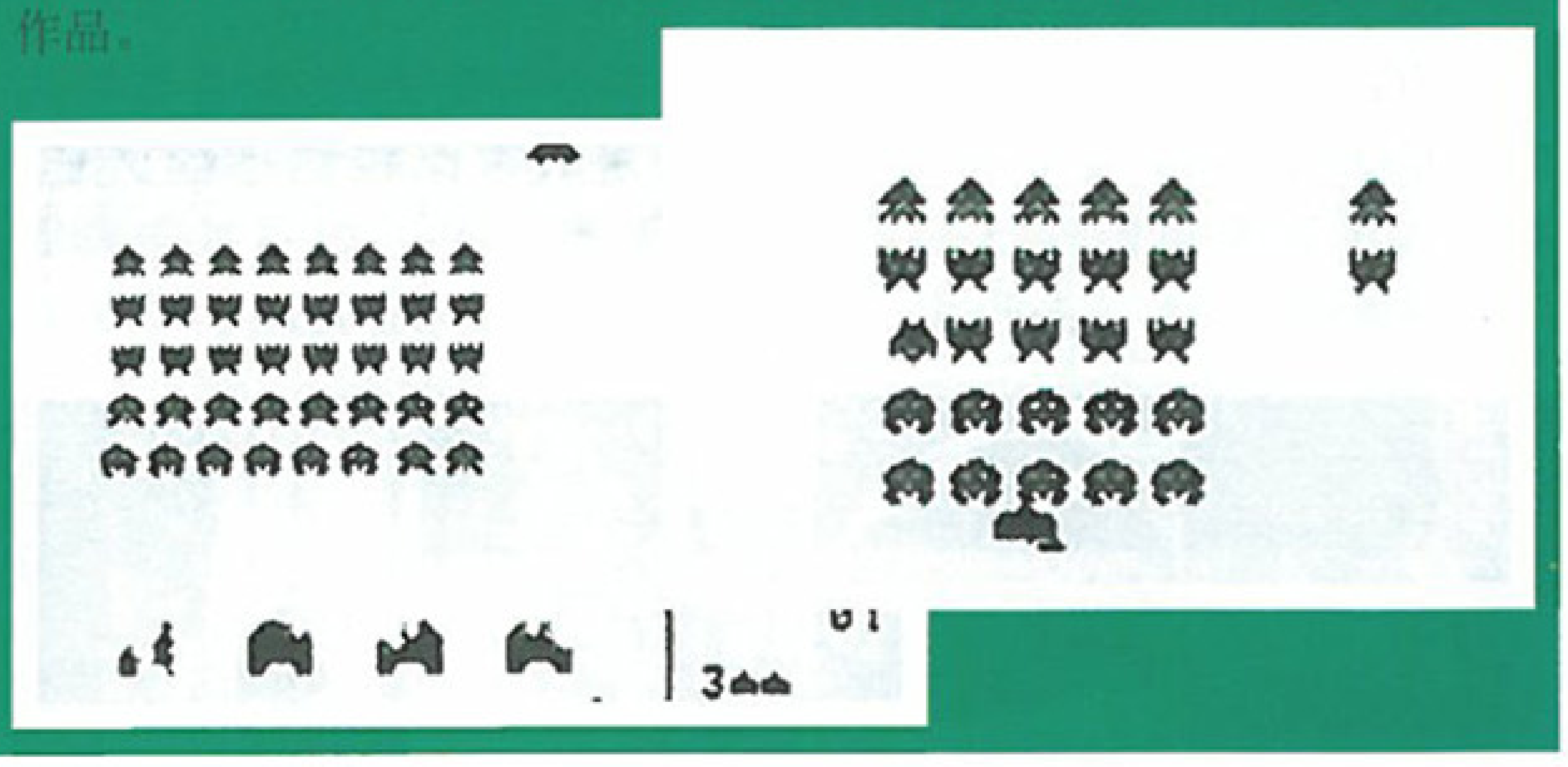
S P A C E I N V A D E R

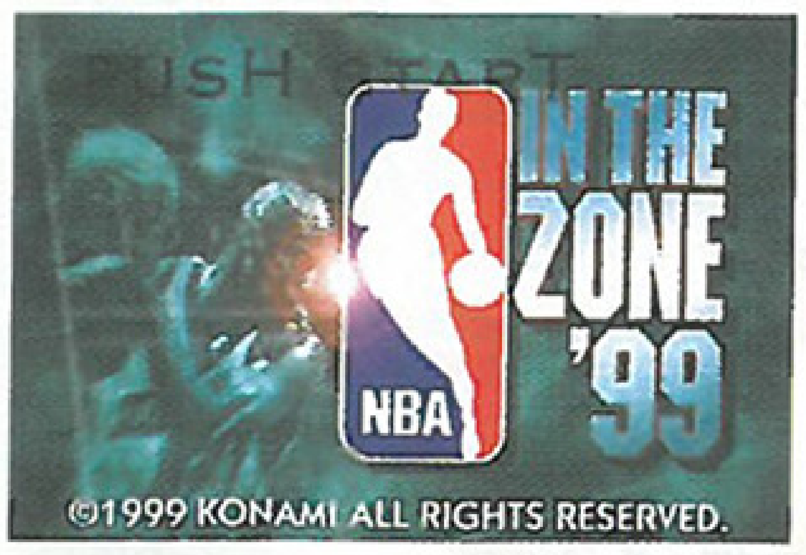
当大家打FF8、拳王等高水准游戏打得有点儿闷时，有没有想过回味一下小时候最基本、简单的游戏呢？现在WS将童年的乐趣重现你的眼前，WonderSwan的太空侵略者将会令你回味无穷！



简单但刺激的游戏

大约二十年前推出的太空侵略者相信资深玩友们都还记忆犹新，玩法还如以前，玩家控制荧幕底下的凸字形"战机"，不断向一排排的怪兽射击直至完全清除为止，而期间会有一只UFO从屏幕顶端打横飞过，击中会有额外的分数。相信喜欢怀旧的朋友会喜欢这款作品。





NBA IN THE ZONE '99 (NBA篮球赛'99)

99年最新NBA游戏

PS	SPT	对应 DUAL SHOCK
	KONAMI　发售日：已发售	备注：1~2人



今年NBA虽多番波折，终于在2月再度与大家见面。现在由于芝加哥公牛队已风光不再，所以今年NBA实力实在平平，到底哪一队可以取胜？还是未知数，不过大家可以先玩一玩这个《NBA IN THE ZONE' 99》

操作方法

	攻击时	防守时
□键	投球	空中拦截
△键	控球／插花	防守动作
×键	传球	偷球
○键	转换传球对象	转换球员
L1 键	SCREEN(屏幕)2 人夹击	
R1 键	跑步	
L2 键	指令显示，表示球员传送或防守	
R2 键	阵形转换	

模式介绍

EXHIBITION:	自由对战
NEW SEASON:	NBA 季赛
NBA PLAYOFFS:	NBA 季后赛
NBA ALL STAR:	NBA 东西岸明星赛
CONTINUE:	续上一次 SAVE 比赛
SETTING:	游戏设定
3 POINT SHOOT OUT:	投3分球比赛，得要在不同角度投3分球，按中最高一点便可入球。
DUNK CONTEST:	入栏比赛，玩者先记下指令后再输指令。







玩法简介　基本上与以前的版本没有大区别，只是这次游戏中加入了"3 point shoot out"及"dunk contest"两个模式。在3分投球比赛中，玩者一定要看准右面指标最高点按键，否则便落空。投入一球得1分，投入每区最后一个便可得2分。

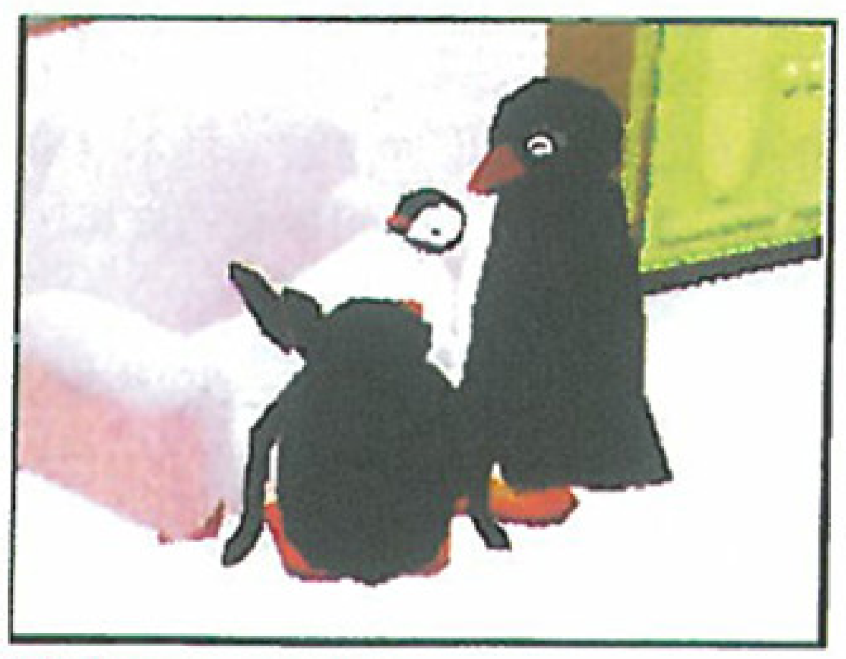
FUN! FUN! PINGU

有趣！有趣！企鹅

PS	AVG	CD-ROM
	SONY　发售日：年内发售预定	备注：1人

PINGU企鹅家族大检阅

不知诸位玩友有没有看过动画片《企鹅》？片中那只粘土制成的企鹅是不是给你留下了深刻的印象？这次为大家介绍的游戏就是以这只企鹅为主角的。



PINGU 的家人也会出场

欢迎到南极来

从电视上移植过来

在电视播放时，大家看到的都是用粘土制成的PINGU，移植到PS后，也会有类似动画片中的那种效果，而且是3D立体画面，而PINGU，即玩家就要在南极解决各种谜题。其中也会有PINGU的家人和相关者出场。

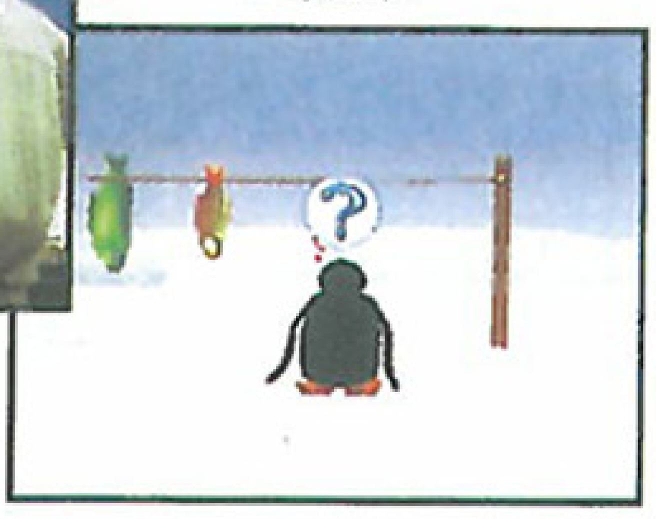
PINGU是什么？

其实，PINGU和电视上一切会动的东西都是用粘土造成的；每进行一个动作，有关工作人员就要为角色进行很细微的移动，然后拍摄，象这样拼凑成大家所看到的粘土动画。

这就是PINGU的家族了!







游戏的内容呢？

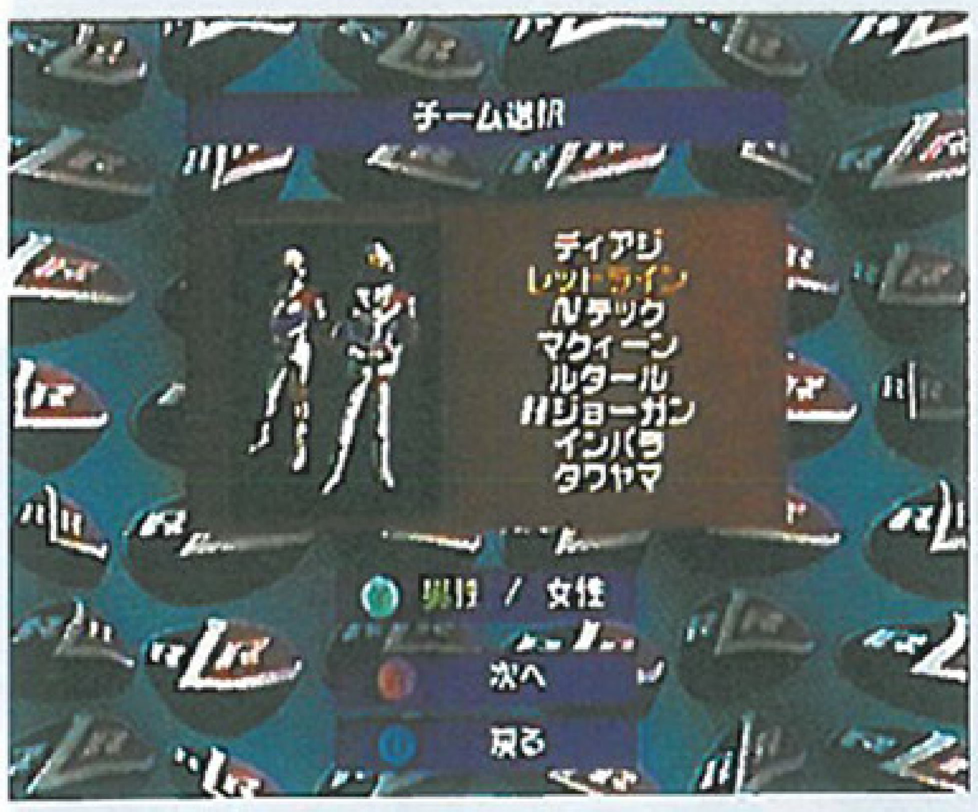
在游戏实际开始后，全都是以现实时间进行的，不仅有早晨，还会有黄昏，因此部分谜题会有时间限制。主角PINGU需要一边找寻各种谜题的线索，一边和同类们交谈，由此得到启示，只要成功解决了谜题就算过了关。

REDLINE RACER
（红道超合金赛车）

充满速度感的摩托车赛事来了！

DC	RAC	CD-ROM
	IMAGINEER　发售日：99年4月29日	备注：1-2人





REDLINE 是21世纪初英国有名的运动商开发出来的，具有优秀运动性和耐力，以新机轴缓冲材料制作而成的摩托车。REDLINE对多种角度的冲击有着一定的吸收力，由于纤维中含有红色超合金，因而取名为REDLINE。除了摩托车本身的性能高之外，车手们的“服装”也用缓冲材料制作。除了安全性高之外，在高速“翻车”时也可确保摩托车手的生命安全。



摩托车的性能方面，由于采用了轻量化的材料制作，使引擎的马力加大，最高速度可达300Km/H(每小时300公里)以上，因此REDLINE也称作SUPER BIKE(超级自行车)。因为观众对新形式的赛事十分兴奋，为了满足大部分人的要求，REDLINE的赛事也由普通的赛车场改在沙滩、雪地和山道等危险的场所进行。

这款游戏速度感极佳。《REDLINE RACER》原本是为PC而设，同时也是较早期对应“Voodoo(电脑3D加速卡)”的游戏，相信大家也知道，PC游戏一向以高解析度图像和立体水准高取胜，而且它还能对应“高级”3D加速卡，至于这个DC版，单看画面便已有9成类似电脑图像；多边形处理得很好，贴图技术处理得也不错，基本上没有变形现象。至于其他方面，例如流畅度，光源变化及操控感都很理想，比以前两个以方程式赛车为题材的DC GAMES更理想。不过，对于喜欢真实型摩托车的玩友们来说，它的虚拟味道较浓，会有一些诸如不能急转弯、加速等的问题出现。比较而言，此游戏唯一可惜的是游戏并不对应震动器，而且难度较高，轻轻一撞已经让“铁骑士”如炮弹般飞到远处去。玩厌了RALLY的玩友不妨一试。







游戏心得



如果要找最容易玩的摩托车游戏，就不得不重提《REDLINE RACER》，本来移植自PC的游戏，在难度上应该会设定得较高，但现在很奇怪，它的难度竟然比一般摩托车游戏还低。在最初三版，就算玩者在毫不刹车的状态下，也可轻易驶过不少急转弯，当然还得有一点驾驶技术，例如尽可能放松油门等等，除此之外，玩者在比赛时也要留意地图及画面变化。地图的看法是，绿色代表玩者自己，红色代表超越了玩者的对手，而蓝色便是落后于玩者的对手。

操控说明

实际上《REDLINE RACER》的操控设定只有两种选择，而设定A和B的最大区别是，前者是使用ANALOG油门，以按键的深浅来决定速度，至于后者便和从前的油门没有分别，玩者可以随自己喜欢选择。

三种模式选择

游戏共有3个主要模式，它们分别是TOURNAMENT(竞赛)、SINGLE RACE(单人赛)、对战mode(模式)和OPTION(选项)。

TOURNAMENT

在TOURNAMENT模式内，玩者可以选择不同种类的格兰披治赛事，而最初只可选择NORMAL(一般)的GP赛。赛事以计分制进行，在赛事结束时便会以分数来决定排名。以最初的“挑战GP”赛事为例，内设有3种不同的赛道，只要在这3条赛道取得优胜便可向第2个GP赛挑战。

SINGLE RACE

在SINGLE RACE内玩者可自由选择在TOURNAMENT内玩过的赛道，除了赛道外，就是摩托车和车队也是一样，未玩过的便不能再使用了。另外，由于这可算是练习模式，敌车的数目也可以自行选择！

VS MODE

顾名思义是一种双打模式，而除了双打这一点与SINGLE RACE不一样外其余均相同。

车种介绍

STINGER GP

TIGER SHARK(虎鲨)

性能一般，转弯能力不错，只是起步较慢罢了，多弯的赛道都适合用。

起动	★★★☆☆☆☆
最高速度	★★★★☆☆☆
操纵	★★★★☆☆☆
刹车	★★★★☆☆☆



TIAMOTOEDGE

虽然转弯性能较低，但其速度却很快，和TIGER SHARK一样，各方面的性能也比较平均。



起动	★★★★☆☆☆
最高速	★★★★☆☆☆
操纵	★★★☆☆☆☆
刹车	★★★★☆☆☆

NIGHT STORM

夜风暴

特别强化最高速度的车种，在GP赛中段过后十分重要。



起动	★★★☆☆☆☆
最高速	★★★★★☆☆
操纵	★★★★☆☆☆
刹车	★★☆☆☆☆☆

BJB MK2

在HIGH SPEED COURSE(高速段)限定使用的高速型赛车，如在普通赛道使用，就有点大材小用了。



起动	★★☆☆☆☆☆
最高速	★★★★★★☆
操纵	★★★☆☆☆☆
刹车	★★★☆☆☆☆

赛道介绍

STINGER GP(HARD)

OCHAKTRAN

赛道整体上十分狭窄，高低差也十分大。



SUNDAY CUP(星期日之杯)

整条赛道十分短，难易度也不是很高。





注：数字 = 要注意弯角

BEAT UP GP(HARD)

SEA FALL RUBY(海浪红宝石)

在这条赛道上乘上NIGHT STORM的话，绝对可以感受极速。



POCKET DUNGEON（口袋地牢）

PS	RPG	PIcket Station 对应游戏
	SCE 发售日：正在发售	备注：2人

前言



这是一款POCKETSTATION专用3D迷宫RPG，利用POCKETSTATION内的计时机能，使在不同时间出现的魔物各不相同。话说500年前，神圣的火焰一直燃烧着，世界也一直保持着和平，可是不知何故，这种神圣火焰开始转弱，魔物也逐渐出现，而你所扮演的勇者便是为了保护这火焰而战！

角色的装备

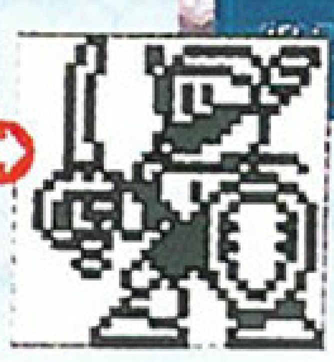
游戏内并没有武器等武具的买卖，那么武具从何而来呢？其实只要角色Level Up(升级)，身上的衣着也会跟着强化，角色的Graphic形象也会有所改变。

冒险在深深的迷宫!







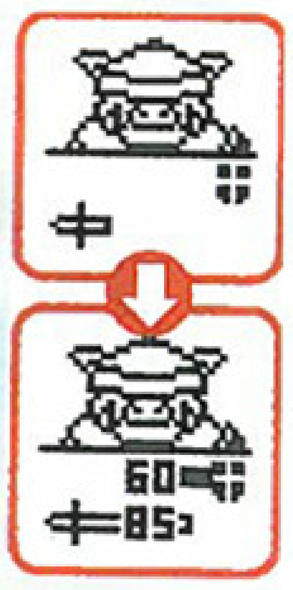


游戏进行的步骤：游戏基本上只是在POCKET上进行，但是由于游戏还未"Download"(下载)入POCKETSTATION内，所以玩者先要做的，便是把游戏载入POCKETSTATION之内。把《POCKET DUNGEON》CD放入PLAY STATION内，再选Utility。

冒险的准备——把《POCKET DUNGEON》Download入POCKETSTATION内。

冒险的记录——把《POCKET DUNGEON》的游戏进度UPLOAD(上载)往PLAYSTATION，把POCKETSTATIN插入Slot 1(插槽1)，依照画面的指示做便行。

冒险的继续——把Memory Card(记忆卡)的进度存入POCKETSTATION，继续上次的冒险。



和魔物们战斗

和魔物们相遇便会进入战斗画面，而攻击会以回合形式进行，其中一方输了便会逃走。在攻击时，画面下方的Action Bar(动作条)会不断的伸缩，当伸至最长时按键便会因这条Bar的长度而作出相应的攻击力。防御和攻击时一样，只是Action Bar的图案会由剑弟转成盾兄了。



在街上四处游戏

除了和魔物们战斗外，在市街中也有各式各样的设施供玩者使用，比如教会和图书馆等。举例说，如觉得运气坏的时候，不妨捐点钱给教会，说不定会有什么好事发生。



新品集锦

GAME BOY GALLERY 3

游戏男孩画廊3

《五款经典名作同时登场》

GB	ACT	对应GBC
	NINTENDO　发售日：已售出	备注：1人

说起现在的手提游戏机热潮，可以说是由Game Boy掀起的。不过说到更早的手提游戏机热潮，处于“手提机始祖”地位的自然非任天堂的“Game & Watch”系列莫属。这些经典的游戏不但再次在Game Boy里复活，而且厂家又增加了新元素并重新制作，成了《Game Boy Gallery》系列，推出至第三辑，究竟这次收录了什么游戏呢？

MARIO BROS. マリオブラザーズ



玩者要分别按十字键和A、B按键，移动画面两旁的角色(Mario及Louis)，共同合作去将运输带上的蛋糕材料运到车上。这款游戏的特别之处，就是玩者需要兼顾两边的动作。当蛋糕被其中一方接着后，另一方就要准备“迎接”蛋糕的来临。不过画面中央的库巴似乎爱生事，有时会改变运输带的移动方向！面对运输带上的大量蛋糕，要应付自如恐怕不是件容易的事！



EGG エッグ



一款玩法简单的游戏，玩者要控制中央的狐狸，将两旁的鸡蛋接着就可以了。玩法虽然简单，不过要成为高手绝非易事。

在“新版本”中，主角改成了人见人爱的恐龙Yoshi，要接着的自然是心爱的曲奇饼。不过有时滚下来的并非曲奇，而是炸弹啊！



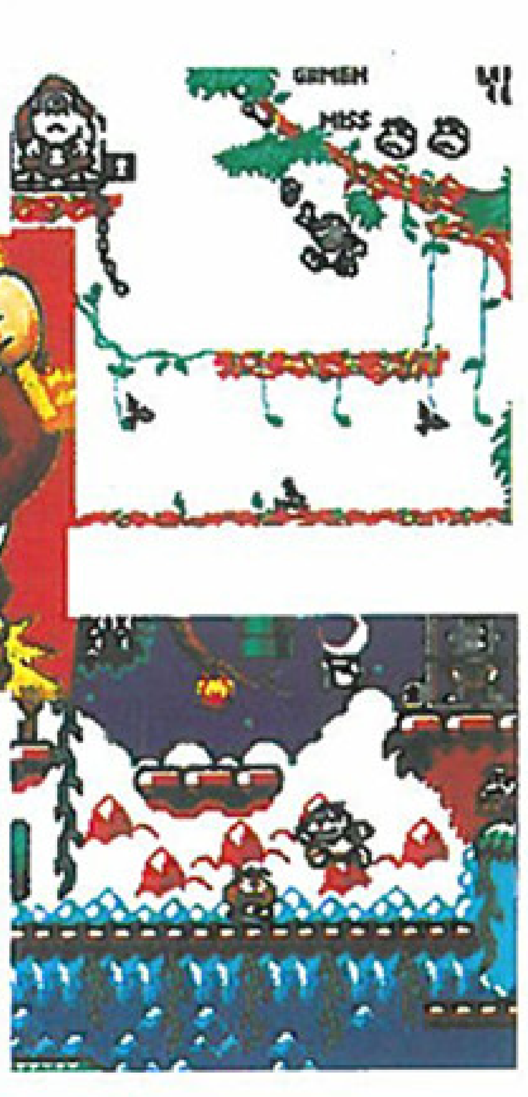
DONKEY KONG JR. ドンキーコング



游戏目的是要拯救父亲“金刚”，主角“小金刚”要越过重重陷阱，包括避开飞鸟、鳄鱼的攻击，并要准确跳起取得匙键拯救父亲。

在“新版本”中，小金刚不仅可如Mario般跳踏攻击敌人，还可以丢下生果攻击对方。另一方面，厂家更增加至三个不同的版画供玩者游玩，令可玩性增了100%！

你能否避开一连串攻击，成功拯救猩王呢？(画面中的管理员，原来是Mario！)



TURTLE BRIDGE タートルブリッジ



属于元祖游戏的“海龟桥”，重新制作的新版本改为“海鸥桥”。玩者所控制的“蘑菇”，要由左方接取礼物(或物件)，经由五只海鸥到右方的桃公主那里去。不过，海鸥有时会被升上来的气球吸引，冲下去啄破气球。万一“蘑菇”误踏海鸥，就会跌下去！

在“新版本”中，玩者可从画面中央的云团中，取得金币。不过中央的浮台时间一到就会掉下去，气球也有速度不同之分，大家一定要小心！



GREEN HOUSE グリーンハウス



由于游戏用“双画面”设计，使得此作在当年颇受大家欢迎。玩者控制的花王要兼顾上、下方的花朵，并善用手上的杀虫药使花朵可以避免受到蜘蛛及害虫的侵害！



在“新版本”中，Yoshi以“西瓜核”代替“杀虫水”把敌人一一赶走。当取得九个西瓜后，Yoshi便可以喷火攻击敌人了。

游戏特点

当玩者在上述的游戏中，分别在“新版本”及“旧有版本”中取得五颗星星(通常取得100分)，就可以玩到此作的“隐藏游戏”。这些隐藏游戏，画面虽然是以昔日的简单黑白图案为主，不过游戏却以考验玩者的反应能力、记忆力为主，要应付自如绝非易事。

作为“GB Gallery”，自然少不了收录“任天堂”的经典作品。这部作品也收录了“Game & Watch”系列的部分作品，值得诸位资深玩家回味。



最后，值得一提的是此作有一个“中断save(储存)”系统。当玩者进入游戏中途突然关掉游戏机，主机将会自动记录游戏进度，好让大家下次能继续未完的游戏，这种设计还是很实用的。你知道这几幅图片是哪些游戏里面的吗？





PS首款DUAL SHOCK专用游戏

APE ESCAPE 猴子大逃亡

PS	ACT	CD-ROM
	SCEI DUAL SHOCK专用	备注：1人

一大群猴子从动物园逃脱了！而且还走进了时光机器之中，来到了不同的时代。为了阻止它们干扰历史的进程，玩者也带着各种先进的道具进入时光机器，把走到各个时代的猴子逐个捕捉回来，不过那些猴子也不是好惹的，他们会作出各种反击，因此玩者在捕捉他们时必须小心翼翼，步步为营。





主要登场角色



翔

游戏的主角，是个活泼、好奇心及冒险心很强的少年，时常跟广树到博士的研究所玩耍。



广树

阿翔的好朋友兼对手，同样被卷入了这次的事件而失踪。



夏美

博士的孙女，个性坚强，时常给予翔各种关照。



博士

喜欢发明古怪新鲜事物的老博士，为了阻止史柏达的恶意行径，把各种新发明提供给阿翔，用来捕捉猴子。



警号猴子

由于头上戴着警号，因而得名，服从史柏达的命令而四处捣乱。



史柏达

游乐场中最受欢迎的艺人，也是猴子们的领袖，是这次事件的幕后操纵者。

崭新的操作系统

游戏时玩者是以DUAL SHOCK上的两个ANALOG键来控制翔的动作，左边的ANALOG操作杆负责控制翔的移动，而右边则控制动作，例如在挥动电棒或捕捉网时，便要把右ANALOG操作杆转动；用划艇时，则要同时转动两个ANALOG操作杆，好像真的在划艇一样；使用丫叉时要把右ANALOG操作杆拉下，放手，利用反弹的力量把石头发射出去。总而言之，每种道具都有不同的操作方法，十分有趣！



有趣道具大公开

在游戏进行中，玩者会收到由博士送来的各种有关道具，用来应付版图中的机关和捕捉猴子，现在介绍游戏初段中所使用的四种道具：



丫叉

瞄准时会变成主观视点，找到目标之后便发射，可轻易地把猴子击落。



橡皮艇

是在水上移动的主要道具。



捕捉網

用作捕捉猴子的主要道具，可在背后将其捕捉。



雷棒

接近猴子时只须一击便可使它麻痹，再将其捕捉，也可用来把喽罗击倒。

不同时代舞台大公开











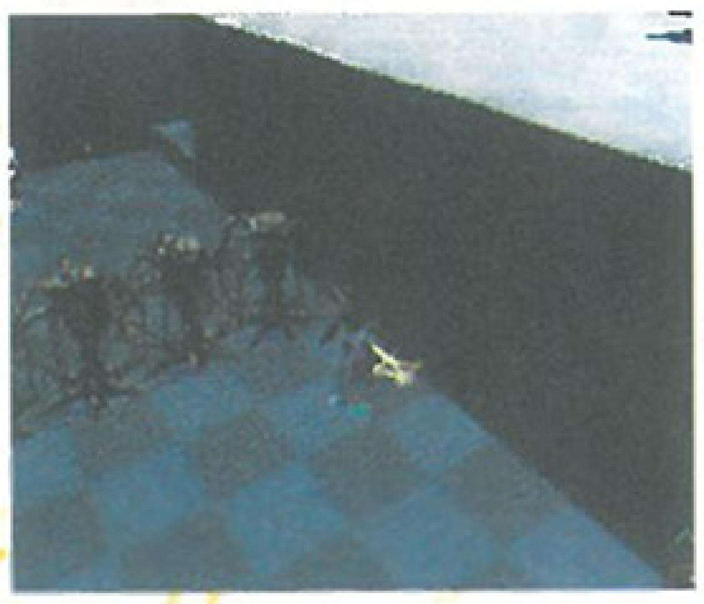


LORD of MONSTERS

魔界戰士之主

PS | SLG | CD-ROM
SCEI　发售日：6月　备注：1人

游戏的背景世界

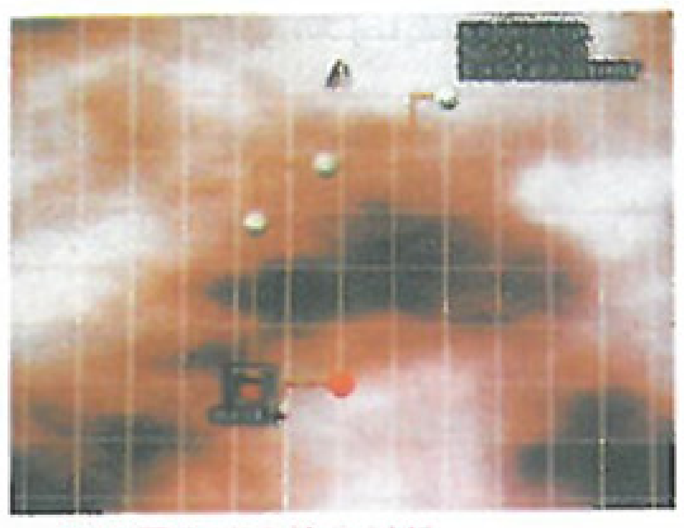


故事发生在马斯利古的世界，这个世界正濒临灭亡。话说有一天在世界中出现了一种叫作“柱”的东西，这“柱”中出现了极多的魔兽，惨害人间。人类决意要击退这一群恶魔，于是伟大的魔术师奥度利用其强大的召唤术将“柱”封印。使世界重获新生，不过因为奥度已死，“柱”解除封印，世界再度陷入一片混乱。

游戏流程

1.World Map(世界地图)

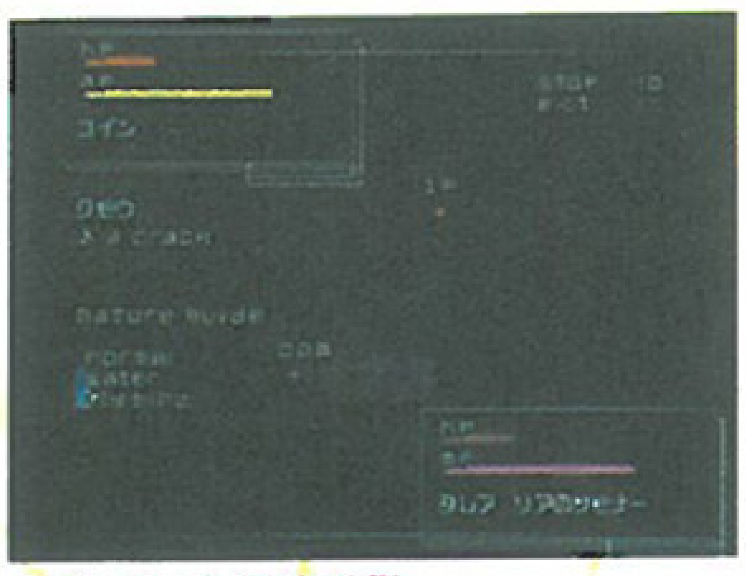
游戏开始时，玩者要选择4位主角开始游戏。4位角色分别在世界中不同的角落，所以各有不同的故事，当然4人的召唤术也各有不同。而这“World Map”是表示角色在世界中所在的位置，也是分支出现时进行选择的方位，当然分枝不同也有不同的版面。



玩者要在游戏前作判断

2.战斗资料确认

通过“World Map”选择好目的地后，便开始进入战斗。从这画面中玩者可看到战场的地形和敌人所处的位置，值得留意的是游戏中玩者要注意一下地形中有什么障碍物和其它特别地形。以便在战斗时移动。



留意游戏版面中的地形

3.整编战士

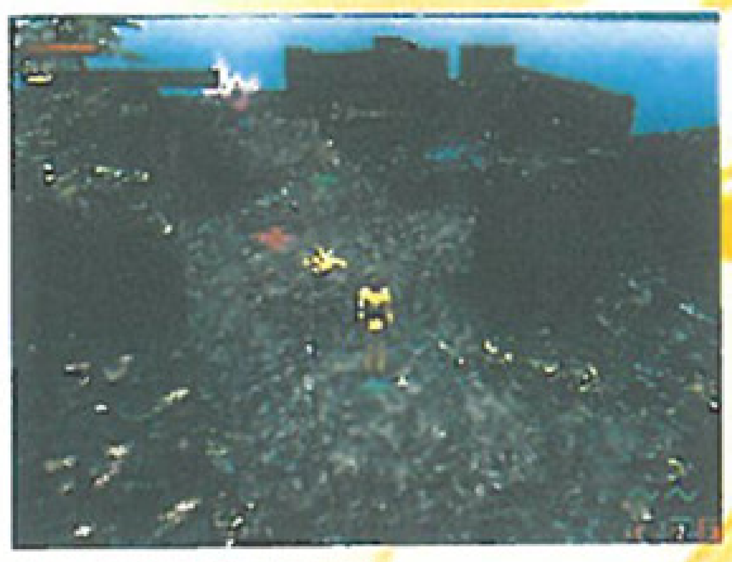
在看见战斗版图后，玩者便要编制所要出战的“战士”，以便在战斗时召唤。整编的这些战士最多有12名，相信玩者会整编一些HP较高的战士，这样的战士对地形适应能力好，使玩者在战斗中比较有利。



整编战士是游戏重要的一环

4.战斗

战斗时角色可自由行动，在行动之余便召唤战士出来，不过同时对方也会召唤出战士来攻击玩者。召唤师一死便立即Game Over、所以若要在战斗中取胜是没时间去深思熟虑的，仅凭瞬间的判断。



每分每秒都可决定战果

5.向下一次战斗进发

战斗胜利后，便可为下一次战斗做准备。基本上游戏流程以“World Map”、“战斗资料确认”、“整编战士”及“战斗”4个步骤循环进行。并且可以把战斗中击倒的战士归为己有，使角色的实力不断增强，下一次战斗时便更有利。



胜利后向下一次战斗进发

战斗系统

这个战斗系统相信是游戏的最大特点，游戏是一款“即时战略”的游戏。玩者要用MP来唤出战士，不同的战士便有不同的攻击方式，以下是游戏中的画面解说。



1．角色的HP值及MP值会不断增加。

2．选择召唤的战士或辅助魔法。

3．召唤的战士状态值，分“待机”、“撤退”及“攻击”状态。

4．出现的战士数目。

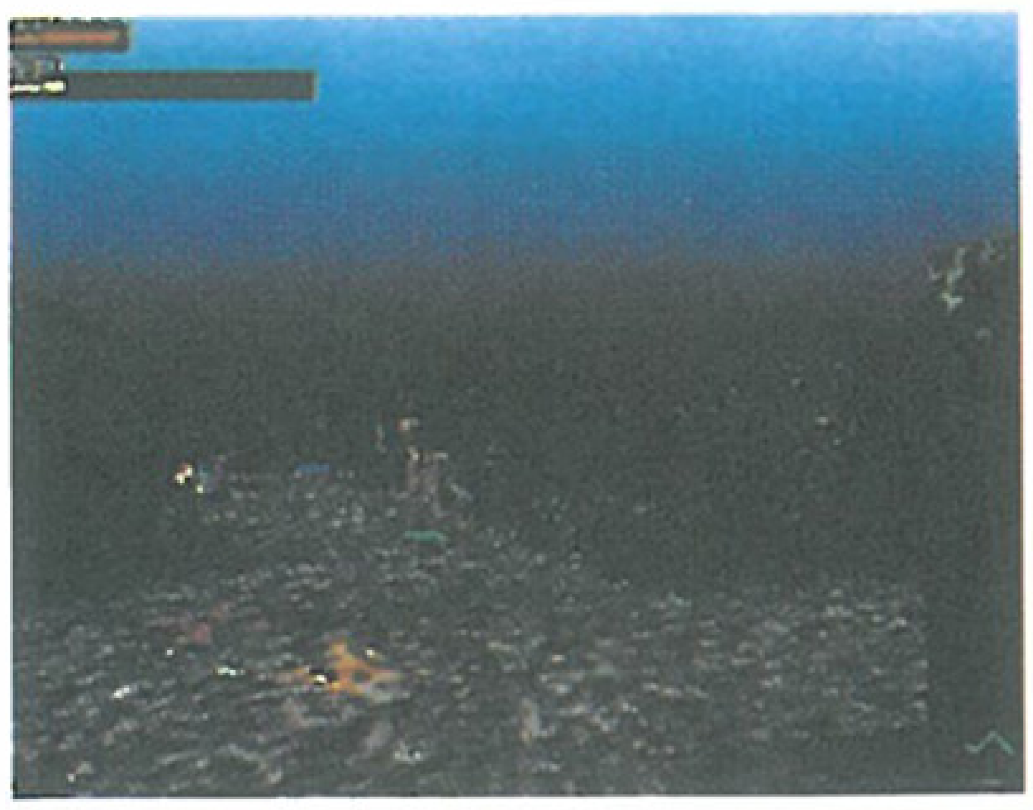
在作战时，玩者先储存一些MP，再召唤出战士来攻击敌人，所以主角要先回避一下。在战斗途中，玩者还可使用魔法，只要在转换角色(主角及战士)时，按下L2、R2即可。至于魔法的使用只须在召唤战士后按○键、L1及R1键。命令战士时以△键为攻击，□键为撤退。



向战士作出指令。



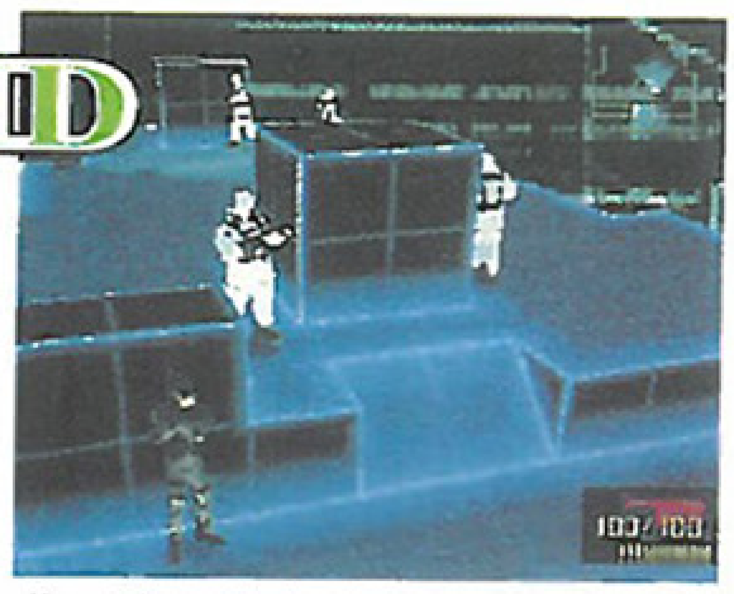
还可自行操纵战士。

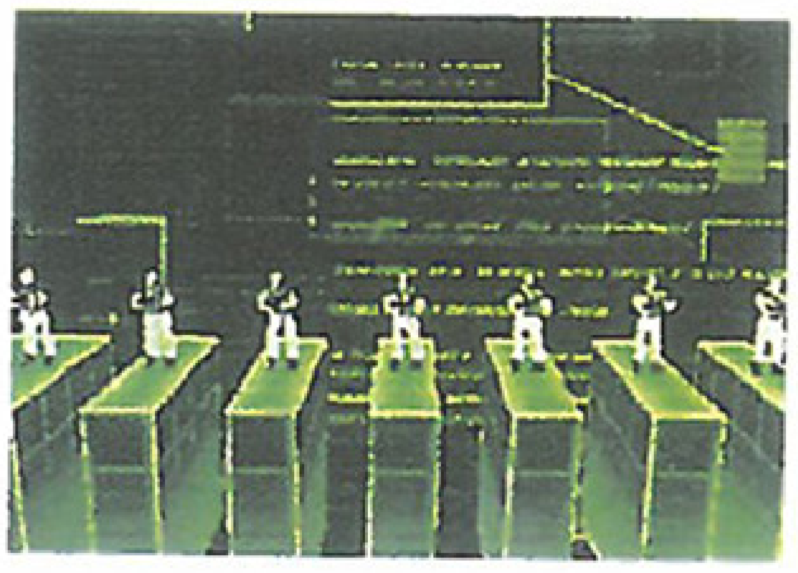


在这个世界战斗真不容易。

METAL GEAR SOLID
合金装备

PS | ACT | CD-ROM × 3
KONAMI　发售日：预定7月1日　备注：使用格数未定





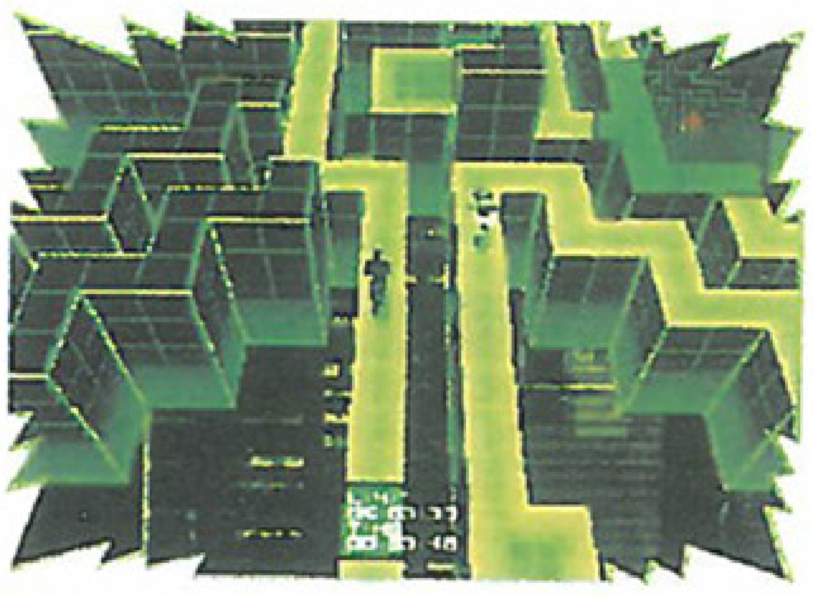
看吧！这个才是《METAL GEAR SOLID》的完全版！

去年很火的游戏《METAL GEAR SOLID》，在全世界共卖了350万套。这次推出的完全版，将会加入很多的新元素，仍然会是小岛秀夫亲自监督制作。而最令大家兴奋的变化相信是主观视点，这个视点绝对能让玩者更多地体会那种压迫感。而且还可以作移动及使用武器！另外，这次会提供日语和英语字幕给大家选择。相信对大家来说，玩的时候会更容易明白故事内容，投入度也会增加不少！



超难的EXTREME，等待大家来试试！

如果大家觉得上一款《METAL GEAR SOLID》太容易玩，那就一定不能错过这个超难的EXTREME LEVEL(终极水平)了。这种EXTREME LEVEL是为了让大家能向难度挑战而设的。在EXTREME LEVEL中，敌人的视觉线会比正常强两倍，而最令人惊讶的是没有任何体力回复的道具，大家有没有信心来挑战呢？



难易度总共有五个级别

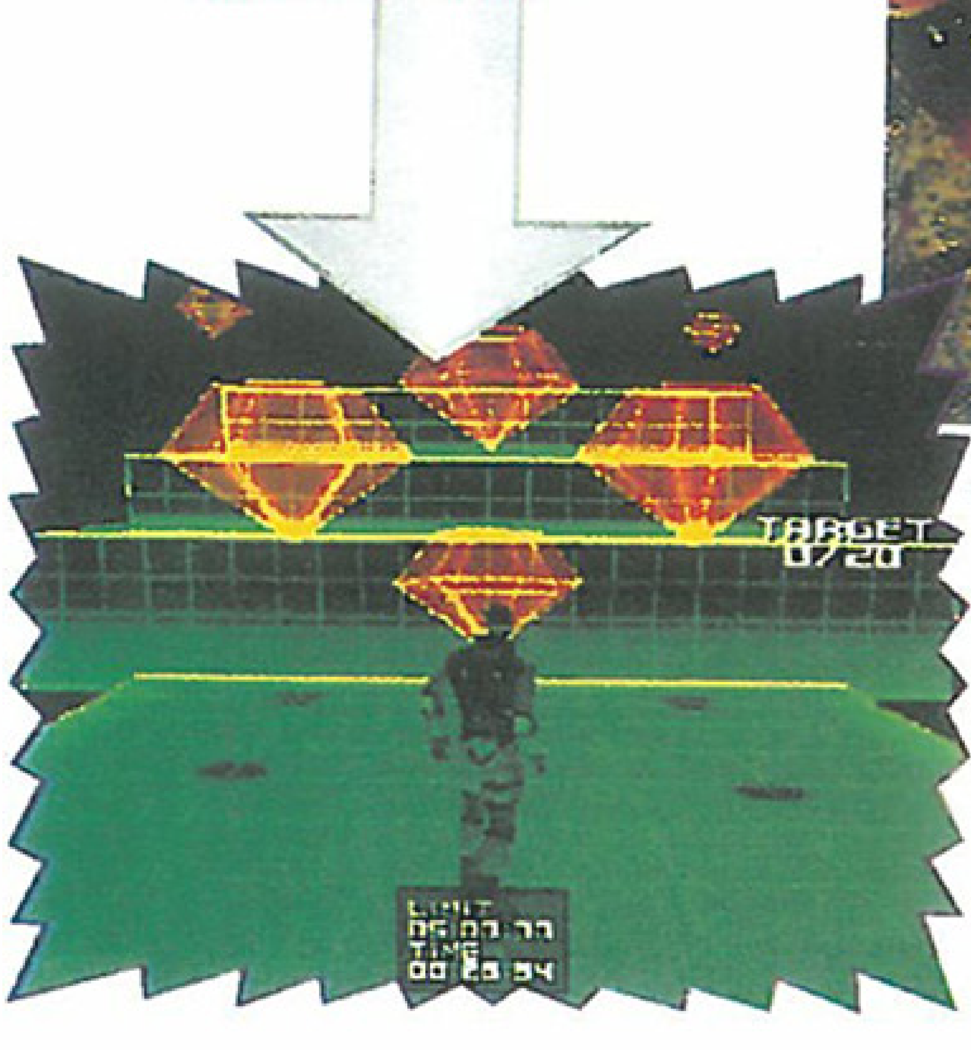
如果大家曾经玩过这个游戏，就一定要试试NORMAL以上的难度了。

VR TRAINING数目激增至300个！

和前作一样有VR TRAINING(练习)模式，这次将会以超大容量登场。因为这一集将会有300版的缘故，所以会有第三张CD推出。顾名思义，这个VR TRAINING模式是用来给大家练习如何能成为一位出色的情报人员。而这次除了虚构的空间之外，还会有模拟真实的舞台给大家练习。

上次的训练通常是一些回避性质的训练，这次的训练则更全面一些。除了基本训练外，还有潜入敌阵的基础、8种武器的正常使用方法、击倒敌人的方法、实战、简单的任务等。

STAGE开始时的画面，当大家完成之后，会显示出来。





上集只有虚构的空间，这集就真实得多了。

VR TRAINING共有四种类型

在上一次的《METAL GEAR SOLID》中，玩者每一次完成游戏都有一些“奖品”，使下一次游戏时更为方便。但这一次截然不同，这次在完成游戏后，便可玩一个名为“1P VIEW MODE”。这个模式是一个主观模式，玩者只可向前看，要想看到四周得依赖画面右上方的地图，所以有一定难度。此外还有美版的赠品“SOLID穿西服”，以及MERYL穿上SOLID的服装。





好莱坞水准的“游戏”？

《METAL GEAR SOLID》是一个很具有好莱坞电影水准的游戏。而这“INTEGAL”版还增加了可以选择的英语及日语字幕，若使用英文字幕的话就更像好莱坞的电影了。



相片摄影会

在此之前的《METAL GEAR SOLID》中，玩者可利用相机拍摄游戏中的“景色”，游戏中还举办了一次摄影比赛，而另一个完成游戏后的增设模式，名为“生还记念写真摄影会”，可以拍摄游戏中的两名角色“美玲”及“NAOMI”(娜奥米)，玩者可从这两个人的不同角度拍照，但要注意一下每次SAVE时所剩的空间。

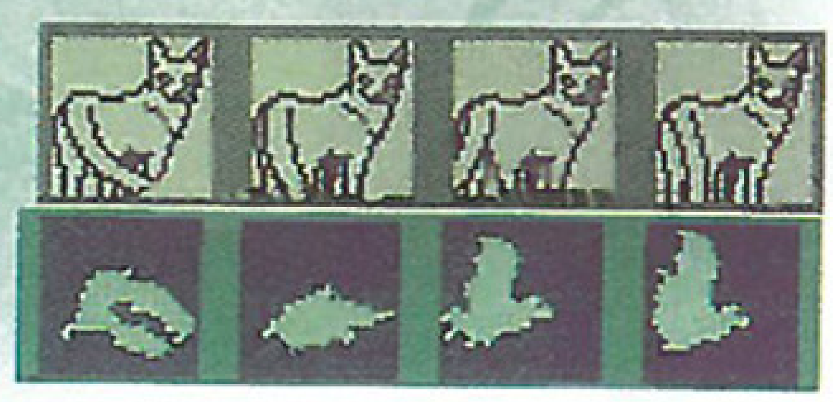




对应PocketStation“动物园”！

这个“INTEGRAL”版的最大特色，是可对应PocketStation。至于对应的内容是什么呢？笔者首先问大家记得在上次《METAL GEAR SOLID》的完成后，是否有一些“称号”呢？其实那些称号都是动物名称，每当得到一称号后便可SAVE在POA中，之后便可在POA中看得到那种称号的动物。如果集齐所有的“称号”，那么便成为一个“动物园”了(笑)。当然也可与其他朋友的SAVE作POA互换，交换动物使玩者更容易得到不同的称号。每种动物“称号”在POA中都有不同的表情及动作，十分有趣。





佳作推介

POCKET MONSTER STADIUM 2

(口袋妖怪竞技场)



N64	ETC	对应 N64 GB PACK
	任天堂　发售日: 已发售	备注: 1-4人玩



151只POCKET MONSTER齐齐出动！！！

《POCKET MONSTER》(以下简称《PM》)迷期待已久的《POCKET MONSTER STADIUM 2》(以下简称《PMS2》)终于推出了。

《PMS2》分别对应之前所推出的四款《PM》的GB合带，它们分别是红色、绿色、蓝色、和POCKET MONSTER PAKACHU四款。至于最近推出的金色和银色则不包括在内。

在游戏中，除了能够利用所有《PM》来进行对战外，玩者还能和朋友一起玩迷你游戏，真是一带多用！废话少说，现在就跟大家一起进入《PMS2》的冒险世界。



基本模式介绍

进入游戏后，会有三个基本的模式供玩者选择，它们是对战模式、剧情对战模式和POCKET MONSTER STADIUM(口袋妖怪竞技场)模式。

对战模式：如果没有GB合带的玩者，可使用这个模式跟朋友或电脑进行对战。但在这模式中不能选择《PM》的种类，只能在由电脑预先设定的《PM》中挑选。



剧情对战模式：这是一个专门为二人对战而设的模式。玩者可分别从自己的GB合带中挑选六只《PM》，再选出三只来进行战斗。此外，还可以设定比赛的规则，例如为每场比赛定下时间的限制或设定各玩者在每个回合里考虑的时间长短，真是非常刺激。





POCKET MONSTER STADIUM模式：这是游戏中最主要的模式，内藏多个不同的模式供玩者选择。

竞技场：在竞技场中共有六个杯赛让玩者选择，每个杯赛均有它们的参赛资格，只有合乎资格的《PM》才能在杯赛中出场。





Nintendo Cup'99 规则:

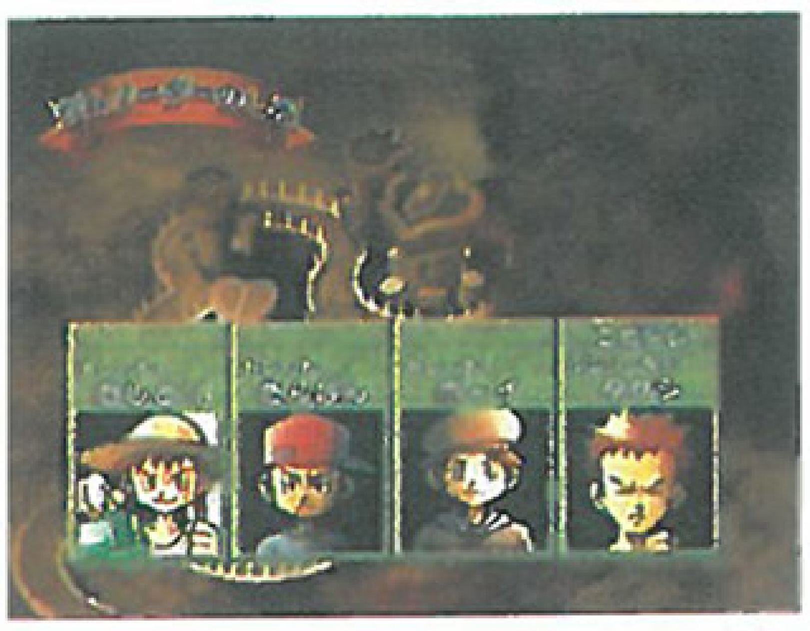
a. 在97和98的大赛中总决赛里曾经出场的《PM》不能参加此杯赛。

b. 杯赛的难易度分为四级。

c. 《PM》的等级必须在1～50之间。

Nintendo Cup'98

《PM》的等级必须在1～30之间。





Nintendo Cup'97

a. 《PM》的等级必须在50～55之间。

b. 《PM》的等级总和必须在155以下。

Ultra Cup

a. 《PM》没有等级限制。

b. 杯赛的难易度共分为四级。

Yellow Cup

a. 《PM》的等级必须在15～20之间。

b. 战斗的《PM》等级合计要在50以下。

Fancy Cup

a. 高度在2米以下及重量在20公斤以下的《PM》才可出场。





b.《PM》等级要在25～30之间。

Free Battle(自由对战)：在自由对战中，玩者可以选择自己喜爱的《PM》进行最多四人的对战。

决战模式：在这个模式中能与四大天王进行决战，也能为比赛设下规则。

PM研究所：这个模式主要是供玩者整理《PM》的模式，但必须拥有GB合带才能进行。



胜利者之馆：在杯赛或决战模式中获得胜利的《PM》，会进入《PM》殿堂。

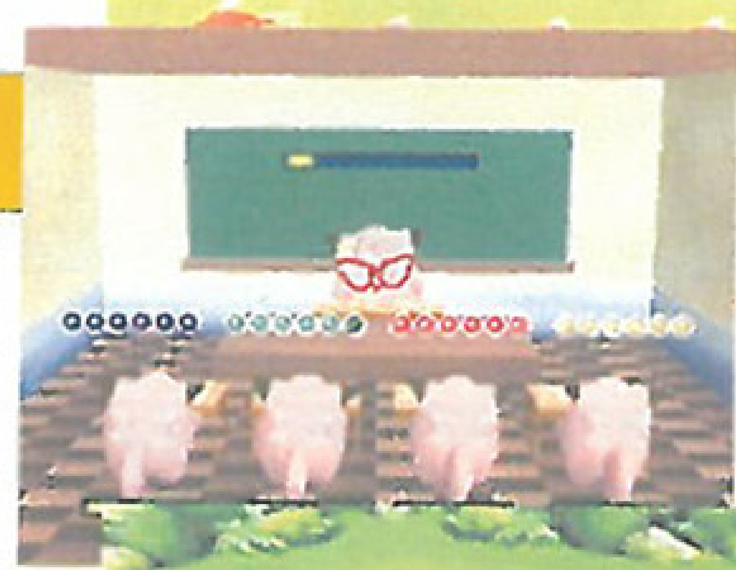


GB大楼：使用这功能，可以在N64玩GB版的《PM》。

游乐场：在游乐场中共有九个迷你游戏供玩者游玩。第一项练习，第二项为真正比赛。

基本玩法





游戏的操作可谓多元化，因为并不是一段“操作方法”中便可完全写出来的。通常来说以N64手柄的十字键来操作，A键决定，B键取消。至于4个C键都在不同场合有不同的用途，以下逐一介绍。

在选择角色出战的画面时，玩者可看看上面每个键所代表的怪物，1只怪物旁边有1个键显示，只需按下怪物所显示的键便可。



在战斗时，A键是攻击、B键为换人、START键为逃走。按A键后按L键为取消，按紧R键为攻击指令。每一只怪物皆有4种攻击，其攻击方法只需按C键的4个键便可。每一种攻击都能造成不同的伤害，有些是回复体力用的技能。每一种攻击都限定了次数，所以玩者应尽量留意攻击次数，最重要的是要留意敌方的攻击是否飞行，如果飞行的话便不可使用地面攻击了。至于在此之前介绍的迷你游戏，玩法会在以下作介绍。在这模式中玩者选比赛时，可自由选择任何一个Mini Game，之后胜利的一方便不可选择下一个Mini Game，得由其他玩者来选择。现在便介绍一下Mini Game。

9个Mini Game



1. 顶到巅峰

玩法十分简单，玩者只需按紧A键，便可顶到顶点，次数最多的是胜利者。所以玩者要不停按紧A键再放手，难度基本上不高。



2. 齐齐跳跳舞

另一个颇为简单而有趣的游戏，玩者只需记着之前所示的箭头来按出相同的方向。只要错一个便被打一下，下方体力耗尽的话便不可再玩，所剩下的一名便是胜利者。

3. 开开心心齐跑跑

另一个简单的Mini Game，玩者只需按下A键便跑步，跑得最快的为胜利者，需要注意的是途中有不少障碍物。所以要用方向键的上来跳开，需要留意的是时间是能否够用。



4. 小心被催眠

一个考验反应快、慢的Mini Game，玩者留意中间的铁球，一到中间的红色指针时，立即按下A键，避免误中催眠术而入睡。坚持最久的便是胜利者，铁球会越来越快，这是要留意的地方。

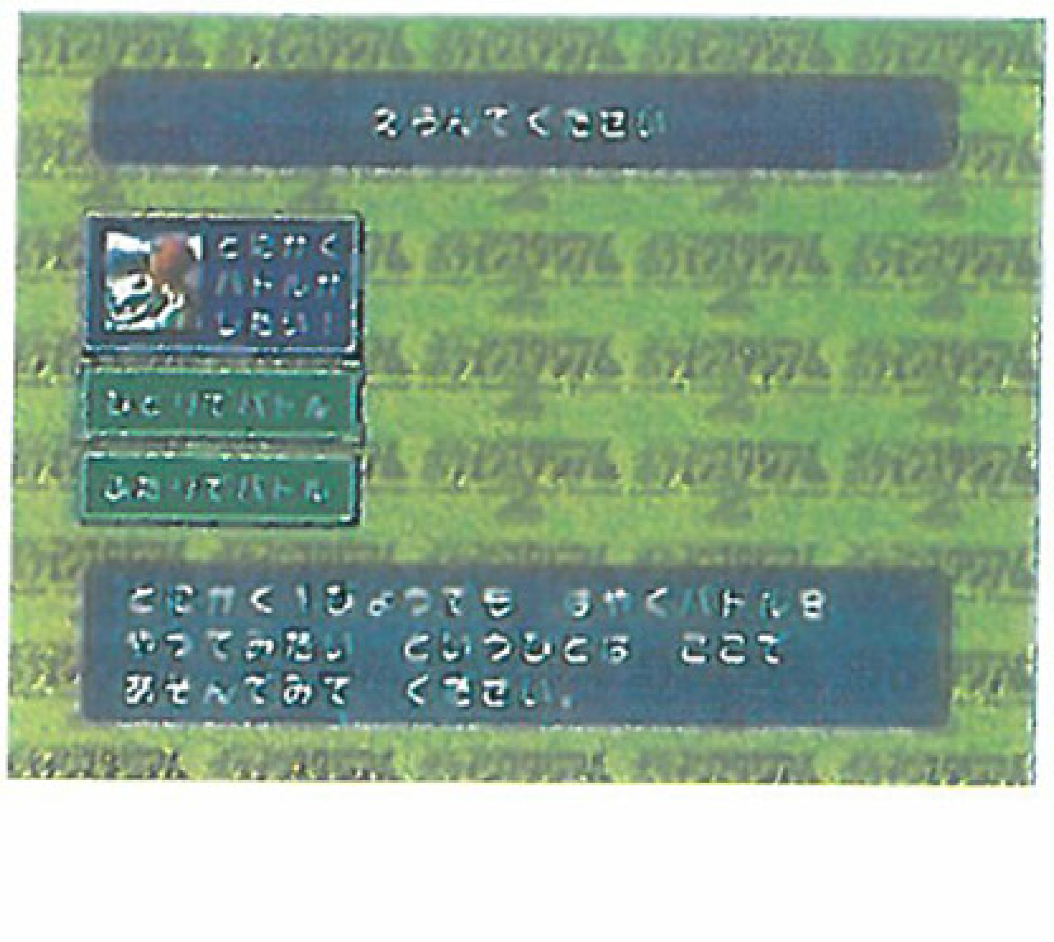
5. 瞬间发电

玩者要留意发电机所示的颜色来连打，A键为蓝色，B键为绿色。最快连打储满下方能源的便是胜利者。



6. 寿司好好味

玩者要在旋转寿司中，按下A键吃寿司。每种寿司所得到的分数不同，蟹子为最高分，绿茶为最低分。累积最高分为胜利者。



7. 捉傻瓜

玩者留意9个洞中的蚯蚓，在其出现时按十字键左右来选，再用中间的杆推出去，越使劲推得就越远。



8. 究竟谁的脑袋硬

这次注意的地方是当岩石冲下来时，玩者要按A键挡着，长按会消耗体力。体力最快耗尽者便失败，相反最后一个“生存者”便是胜利者。

9. 不要临渴掘井

只需不断连按L和R键，便可挖洞，最快挖出水源的便是胜利者。

PS ACT CD-ROM SNK 对应震动手柄



PS	ACT	CD-ROM
	SNK 对应震动手柄	发售日：发售中

饿狼传说疯狂的野心

首次使用多边形来表现的《饿狼传说》。这个作品的故事背景是第一集的稍后时间。大家一齐来见证这个经典名作的复活吧!

游戏的OPENING(开场)画面，清楚解释了这集的故事背景。地点是受到杰斯的黑暗支配而急速成长的都市SOUTH TOWN(南城).杰斯的力量甚至能控制人的心智，使城市的人们完全受制于黑暗。饿狼们背负着悲惨的命运，勇敢向恶势力挑战。

加入新系统令战斗更加精彩!







在街机人气很旺的《饿狼传说》系列，其最新作“WILD AMBITION”想不到这么快便移植到PS上了！和以往“饿狼”不同的地方，除了是采用全多边形的立体画面外，人物的表演也更加真实！以多彩的连续技和充满压迫力的超必杀技而获好评的“WILD AMBITION”，PS版除了是完全移植外，还加入了对战和练习等模式，街机版的隐藏人物李香绯和杰斯也可在开始时使用。

游戏主要系统

防御值　任何角色都有一个防御值，这个防御值，会因防御敌人的攻击而不断减低，直到减至0的时候，防御便会崩溃，崩溃后会有一定时间硬直。

回避　防御敌人的攻击后，只要将十字键向前推两下，便可弹开。

反击　当防御值受到一定程度的消耗后，便能够使用反击系统。

超必杀技　当能源值消耗到一定程度后便能使用。

过热技　当防御值提升到顶峰时，便可使出的最强绝招。

改变历史的十二个战士



向恶势力挑战的一匹饿狼

TERRY(泰瑞)

十年前养父被杰斯所杀，今天为报父仇而回到这个充满罪恶的城市。



追随哥哥的

RNDY(安迪)

自小练习骨法的他，一直追随着哥哥，究竟他的真正目的是什么呢?





黑暗街的帝王

杰斯·侯活

每年举行武斗大会，为的只是消除所有阻碍他的格斗家。使用古代武术至出神入化境界的杰斯在这次的作品中一样的强劲！除了攻击力强之外，其当身投也很让人欣赏!





要成为世界最强的人

JOE(乔)

纯粹要成为世界最强的他，向着KING OF FIGHTERS的举办地点出发。




要全日本第一！

舞

为了追随ANDY，舞不惜单身前往这个未知的城市。




伸张正义的

KIM(凯姆)

为了证明自己的力量世界最强，前往south twon。




杰斯的忠实部下

BILLY(比利)

对杰斯绝对的忠诚，为了让自己更强，远赴东瀛学习棒法。




疯狂的狼

山崎龙二

一切只为自己的利益而行动的疯汉，一个冷血杀手。




悲哀的面具摔角手

RAINDIN(润登)

杰斯请来的一个凶悍的摔角手，力大无穷，随时能够将对手分尸。




浪花摔角少女

千堂鸫

与父亲有协议，必须首先得到大会的冠军，才能结束摔角生涯。以打击技和投技为攻击的主轴，外形设计得容易让人接近。




虚无便是我的路

坂田冬次

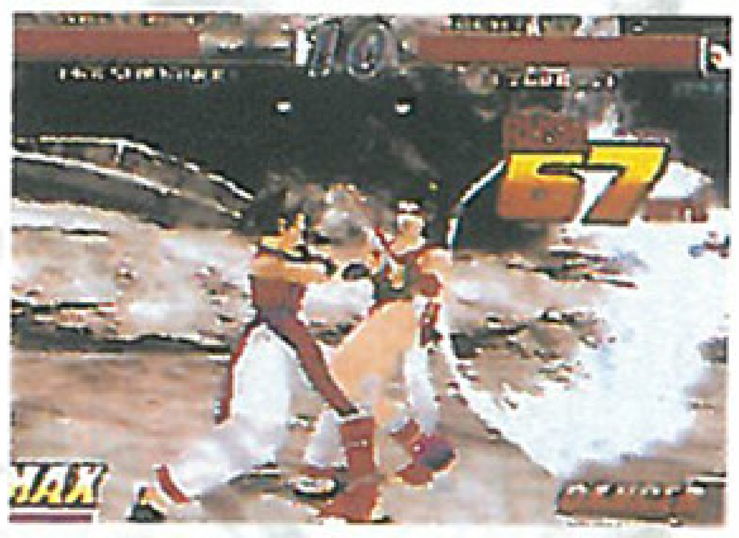
为自己的最好朋友，也是最佳敌人报仇而向杰斯挑战的老伯。格斗界的传说人物，大南流合气柔术的最强和最后使用者，背面攻击较多，属于难以捉摸的类型，不过也许这正是他的最大特点。




超天然女格斗家

李香绯

美国籍的中国女孩，最喜欢的食物是虾饺。以中国拳法为主是李香绯的最大特色，连续技十分华丽，属于小巧形战士，当然其空隙也就十分小，不容易找到她的弱点。




游戏内容

以泰利和杰斯为中心、描写两人之间宿命的饿狼系列，和2D版不同的是，游戏采用了自由度高的系统，气力计也有所不同，总而言之和以往的作品有着极大的区别。

轴移动

和原来的3D格斗Game不同的是，游戏加入了以往饿狼系列的特征“轴移动”。只要配合方向键和△键的话便可使用，而这个“轴移动”则分为“内”和“外”，↑＋△键可进入画面内部，相反↓＋△键则是外部。另外，如靠近敌人时按方向键的前和△键则可转到对手背部，小心使用的话，取胜的机会也会增加。

HEAT BLOW(下击打)

这次饿狼的新系统之一便是这个“HEAT BLOW”，只要画面下的“HEAT计”满了的话便可以发动特殊技，其特征便是令对手手足无措、无法防卫！除此之外，在发动时自身也会变成“全身无敌”，除了可以配合通常技外，还可在CANCEL(取消)必杀技后使用。另一方面，如在受到对手的地上攻击时也可当作紧急回避使用，如使用HEAT BLOW瓦解敌人防御的话，对手也会进入晕眩状态。这时便可使出使对手大幅受伤的连续技了，当然，如空振的话便十分危险了。

GUARD DESTORY(防御破坏)

必杀技和通常技，只要死挡着便会无事吗？游戏针对这一点而加入了GUARD DESTORY(防御破坏)系统，每一名角色都有他们的“防御耐久值”，当挡格时这个耐久值便会不断削减，到0时防御便会被瓦解，而这个耐久值在没有挡格时便会自动回复。

必杀技变成多边形

这次的饿狼可以说是以往系列人物的总演出，由于角色变成多边形的关系，其必杀技也成多边形！比如泰瑞的RISING TACKLE是有名的对空技，除了攻击顶部外，在这个“WILD AMBITION”内其轴心也变得有攻击力，另外一些如BILLY的超火焰旋风棍等，其火焰变得更有真实感！

DEAD of ALIVE 2

死或生之二



AD	FTG	
	TEMCO	发售日：未定



在AOU SHOW展示过的《DEAD OR ALIVE 2》，到现在已经快进入最后的制作阶段。虽然现在大家所看到的仍然是开发中的画面，但相信已经让大家期待已久了。那么，究竟这次的最新作会有什么特别之处呢？



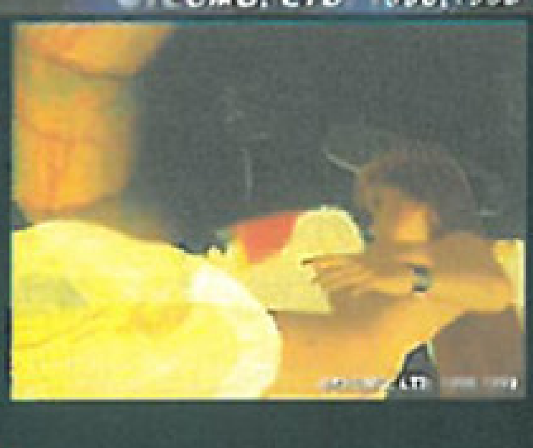





IMAGE MOVIE(形象化影片)的人物介绍



在AOU SHOW的人物介绍IMAGE MOVIE当中，就出现了很多关于人物故事的画面，但当中有很多谜题，如一些梵文和谜之身体的出现。你是不是很想多知道一些关于他们的出处和故事？相信很快就会有详尽的资料公布。

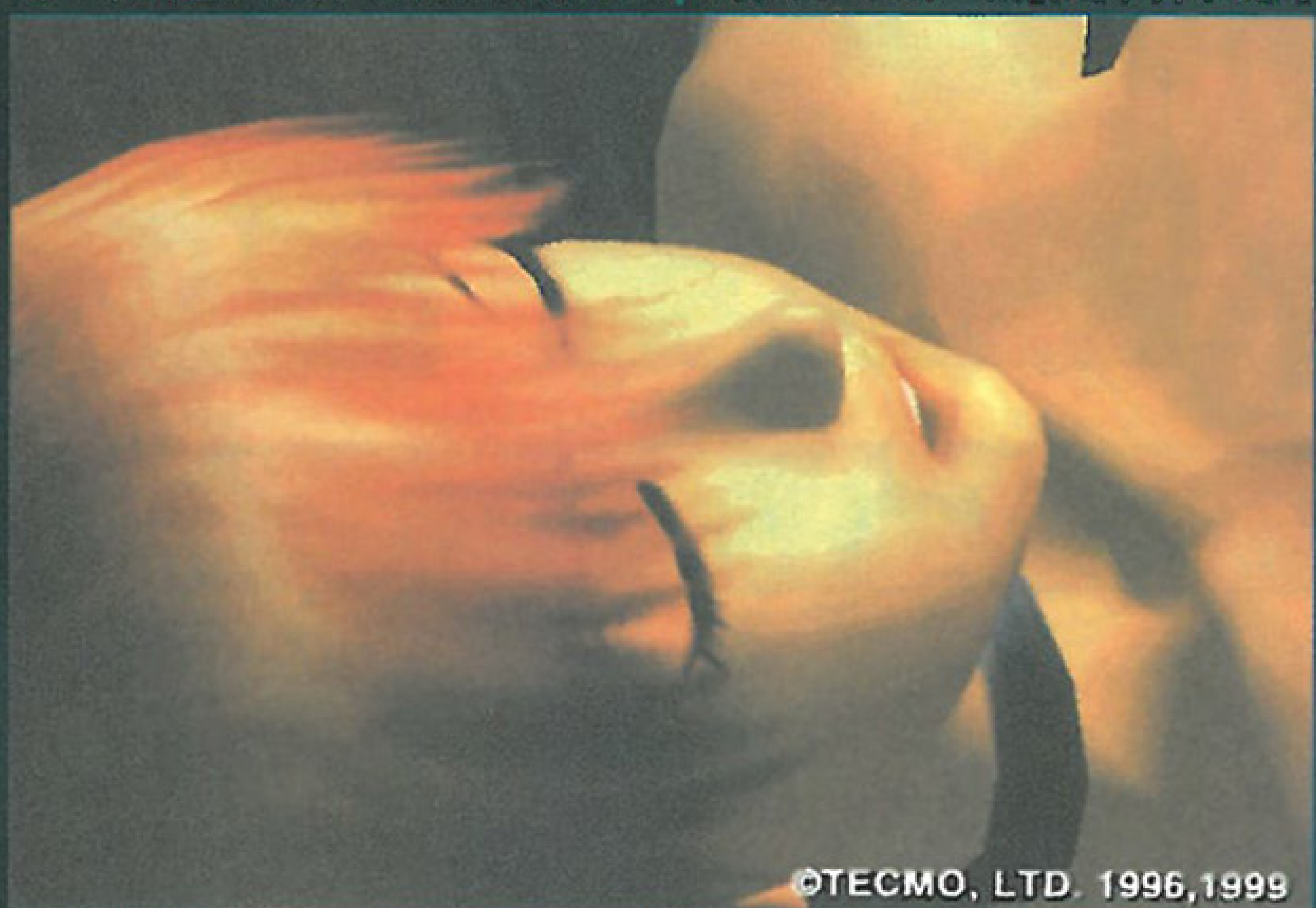

战斗正式开始！

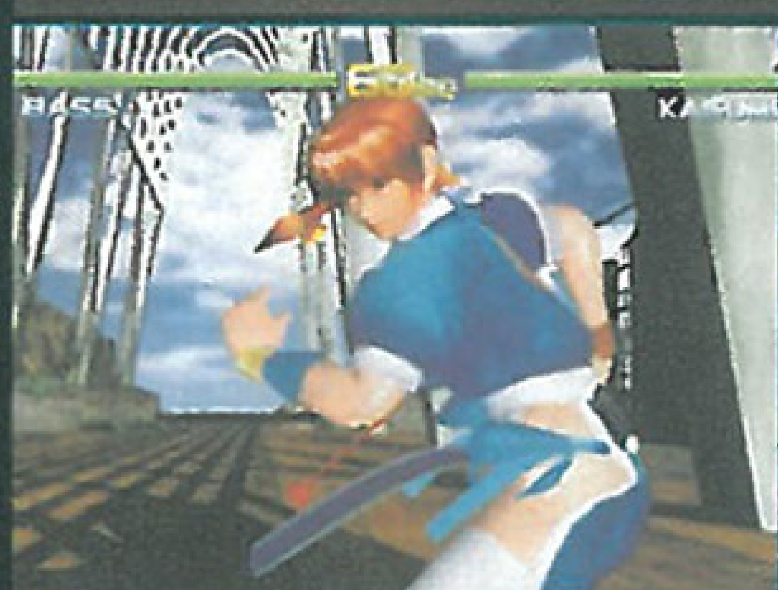
夜幕降临的寺院中，AYANE和LEIFANG互相点燃起战火，从画面中大家除了看见人物的动作十分生动之外，背景的气氛也配合得很好，比如石灯笼的火和后面的瀑布，都显得十分真实。



令人振奋的新要素！选手的交替出现！

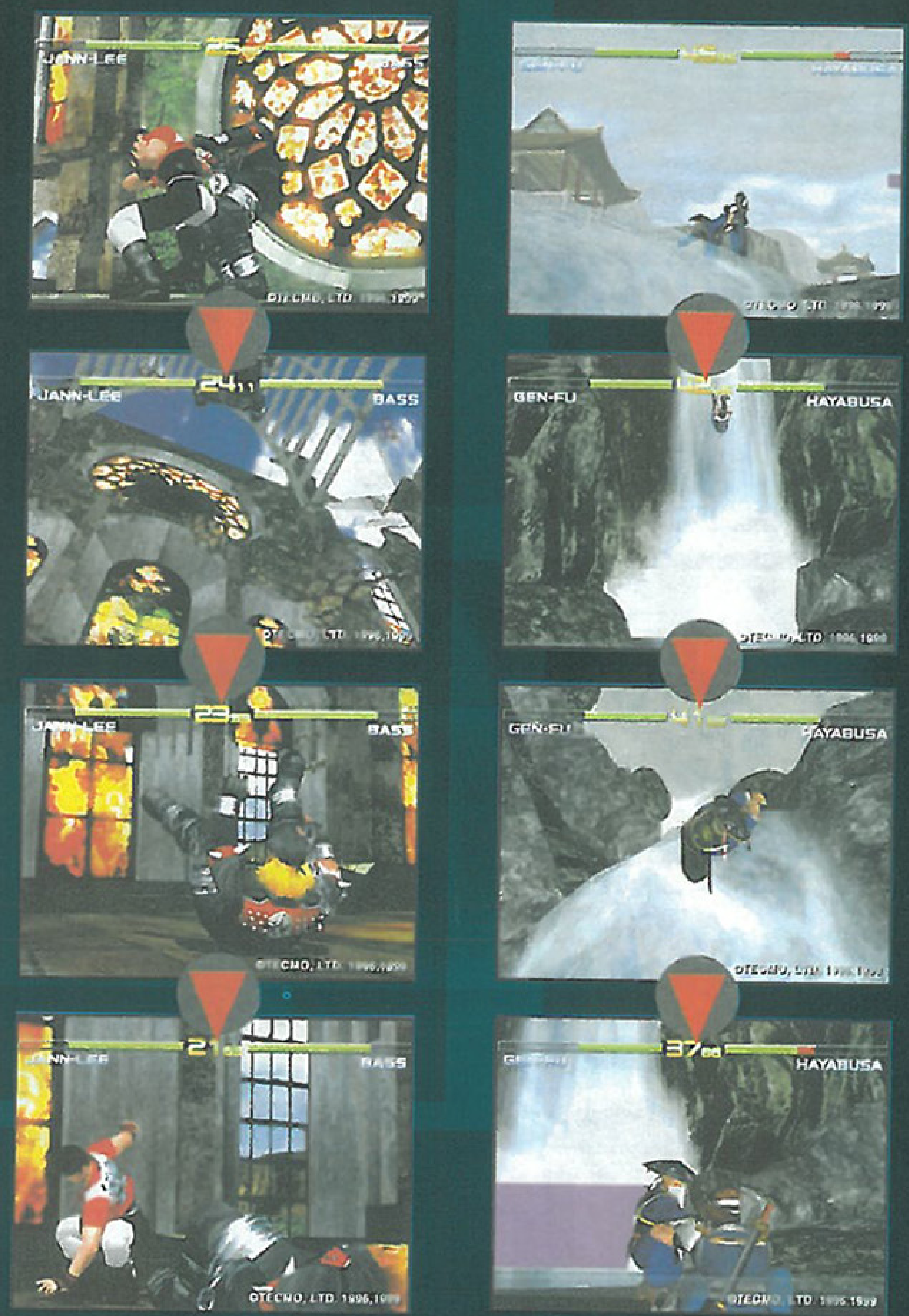
《DEAO OR ALIVE 2》中最令人振奋的新要素，是玩家可以在战斗中互换人物，感觉有些像摔角比赛一样。而且没有时间限制，即大家可以随时叫另一位人物出场。而在公开的画面和资料中，大家只可以看到三个角色，是否不能同时出现四个人物呢？不过，相信这个新系统的







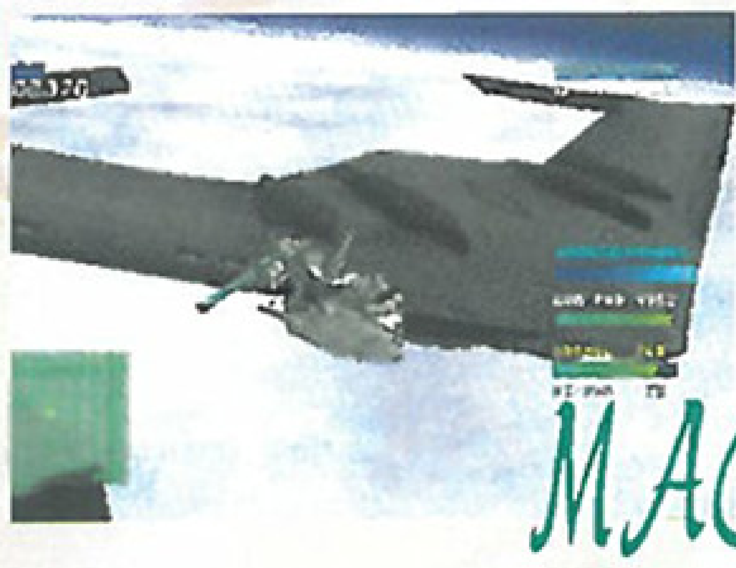

出现，会令游戏更加刺激紧张!



在寺院中展开另一场战斗！

在同一所寺院中战斗，但气氛完全不同。这次是GEN－FU和HAYABUSA的战斗，而后面的背景虽然有些面熟，感觉却完全不一样。另外，这里不是GEN-FU把HAYABUSA摔下瀑布的地方吗？“战斗”能否再重演一次呢？





MACROSS VF-X-2 VF-X

部队、全机突入

超时空要塞

PS	STG	CD-ROM
	BANDAI VISUAL　发售日：99年夏天	备注：对应震动手柄

这次主要为大家介绍这款游戏的操控方法和变换视点等。这集增加了趣味性，开场画面也值得留意。开始时有VF-X部队全机型态，这种称为小组作战行动。从声音的通讯内容与作战确认等等，比起以往的MACROSS游戏更加有浓厚的军事色彩。其次如设定一样完全真实地再现的机械群等。游戏一开始，从开场画面中已带出一种强烈气氛。不论是不是《超时空要塞》的拥护者，或喜欢3D射击游戏的人，都值得去玩玩这游戏。



操作方法

这集备有两种操作方法，分别是SIMULATOR和ARCADE，可以在游戏开始前选择。其次只要比较翼端云雾轨迹和与敌机相对位置、角度等，便会明白动作的差别。玩过《MACROSS VF-X》的朋友，对它的玩法应该十分清楚，游戏采用过关制，玩者需要一个一个的完成任务，才能进入另一关，游戏也为玩者准备多种不同性质的任务。一个集战略性、军事、浪漫的游戏，即将再现各位眼前。

每次任务开始都有专人为玩者细心讲解任务内容，听过作战内容后，便正式进行任务，通常每种任务最后都对应一个头目，只要将它们击倒，便算完成任务、成功过关。

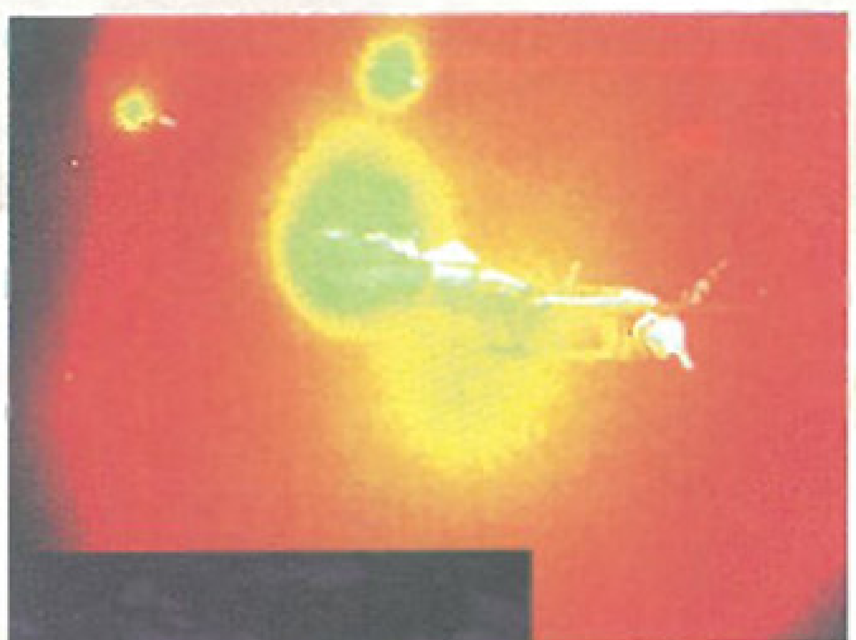
SIMULATOR

如名字一样，有着实际操纵飞机的感觉，游戏模拟出相似的操作方法，利用方向键上、下按来改变机头的角度。左右按键去改变飞机的倾斜度。但是要留意与镜头位置没有关系，要以坐在飞机舱的状态去操作，习惯这一点需要时间。



ARCADE

用方向键去改变飞机的前进方向，得到真实的操控感觉，而且在某种程度上，玩者被敌人追击时程序会给予一定程度上的帮助，这个是为初学者而设的。反之，在空战中重要的是要找出战斗机械存在但难以击倒的弱点。




关于VARIABLE VIEW

作为本游戏最大特征的"VARUABLE VIEW"，大致可分成两种，依据情况而改变使用方法是必要的。其次，现游戏中都备有的自机后方视点，这个游戏里当然也亦具备了。

VARIABLE TARGET

当玩者瞄准了敌人，镜头会首先捕捉。不论自己机身处于哪种状态，敌人都无法逃避，玩者可以集中攻击。这是较积极的攻击用视点。但用飞弹攻击敌人时，反应会比较慢。

VARIABLE MISSILE

大致与前面提过的"VARIABLE TARGET"相同，镜头会经常能捕捉敌机，但当敌机用飞弹向玩者攻击时，镜头也可优先将追击玩者的飞弹捕捉，这样就能比较容易逃避或击落敌方飞弹。

游戏最新画面大公开

游戏发表至今，详细的故事内容至今仍然未曾透露过，究竟敌方为何拥有统合军的武器呢？是不是我方混入了敌人的奸细？敌人的目的又是什么呢？要完全清楚故事的来龙去脉，有待游戏推出才能得到真正的答案，不过，在游戏推出前，我们可以凭借公开的图片，略知一二。

这一集超时空要塞完全继承原著的世界观、华丽的空战场面及独有的速度感，仍然保留着系列的精髓。在天然环境的处理上也下过不少功夫，云海及夜景的表现十分出色，这集更加上不少高质量的3D动画，交待故事剧情发展。

敌人的巨大战舰都以3D表现

MISSION 1





玩过《超时空要赛》的朋友都会知道，玩者所操纵的是一架拥有三种变形功能的飞机-VF。玩者需要操纵它，完成每关的任务，穿梭在3D的宇宙空间之中。第一关玩者要对付的竟然就是当年的超时空要塞。

这一集画面上将会有些变更，镜头的摆位采用了全立体系统，更具临场感，更加充实的游戏内容及故事情节令人耳目一新，首先，需要为大家介绍一下新的视点系统。简单来说，是一个转换我方、敌方及第三方的视点转换系统，出来的效果十分理想，如同在

看电视一样，临场感极佳，而这个系统的另一个优点，便是玩者可以随时转换视点，能清楚现场的一举一动，令游戏的战略性大大提高。

画面显示





现在为大家介绍一下画面上的各种显示。根据这些画面，你可能对新作的变更又多一点认识。

首先最显眼的当然是位于画面左下方的雷达，只要敌方进入这个雷达监测范围以内你可以知道他的准确位置。

画面下方的DANGER(危险)闪亮时代表敌方正在你的附近，你必须尽快找出他的正确位置，向其作出攻击，否则便会受到无谓的损伤。

右上角显示任务完成经过的时间，有些特定的任务是要在一定时间内完成的，这些时候，你便有必要留意它。

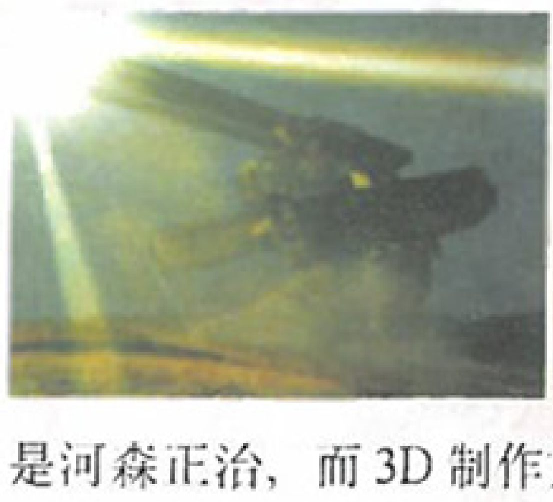
接下来是机体的油缸，顾名思义，显示油缸内的残油量，再下面的是子弹的数目，作战时不节约使用子弹的话，会很不利。

画面最右下角的是机体的速度，玩者可以随时进行调整。

引人入胜的 OPENING



游戏中出场的会有VF-Xplues、VF-11B、VF17D、VF-19A、VF-22、VA-3M及纯粹为新作设计的全新机体VB-6，玩者可以根据情况自由选择使用。



在长约两分钟的OPENING画面里，我们可以看见超时空要塞系列里熟悉的机种，全部以高水准的CG制作而成，不论画面的速度感、机体的质感，以及天然气象、光线处理，都制作得象电影一样，充分表现制作人下过的功夫及他们高超的动画制作技术。这次担任监制的是河森正治，而3D制作方面，则由制作“青鸟六号”的GONZO担任，水准已经不容怀疑。

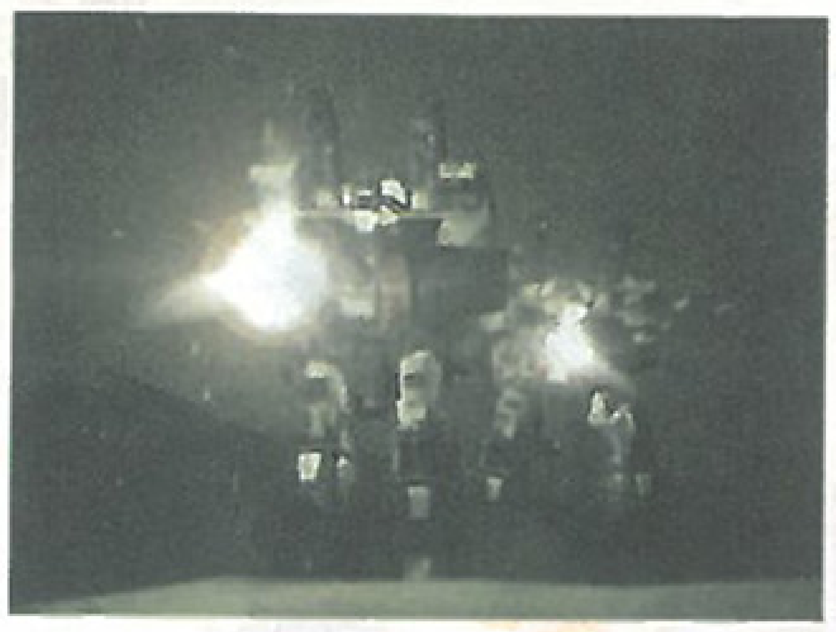
VA-3M的水中型号？





最为人惊叹的是，OPENING中我们发现了一幕：VA-3M的潜水镜头，莫非VA-3M开发了水中型号？游戏中也会有这样的任务吗？

MISSON 2



第二关的舞台是广阔的天空，玩者需要一面击退敌方的飞机，一面将敌方的八架巨大轰炸机击毁，在这一关出现的敌人数量十分多，玩者需要清楚现场的情况才可作适当的行动，以免机体在和头目决战之前消耗大量的弹药及能源。



MISSON 3

游戏舞台由地球进发到宇宙，任务是要护送一艘巨大的运输舰安全抵达目的地，这一关内，还会出现一些统合军的战机，究竟是怎么一回事。击退他们后，接着来的是VF-17D，一个超强的敌人。



MISSION 7

这一关我们将会返回地球，在漆黑的夜空中与敌人展开追逐战，游戏目的是要成功入侵敌方的基地，并将它占领。由于这一关的背景都是城市，所以要求灵活的操纵，利用机械人的形态似乎比较有利。



机体大检阅

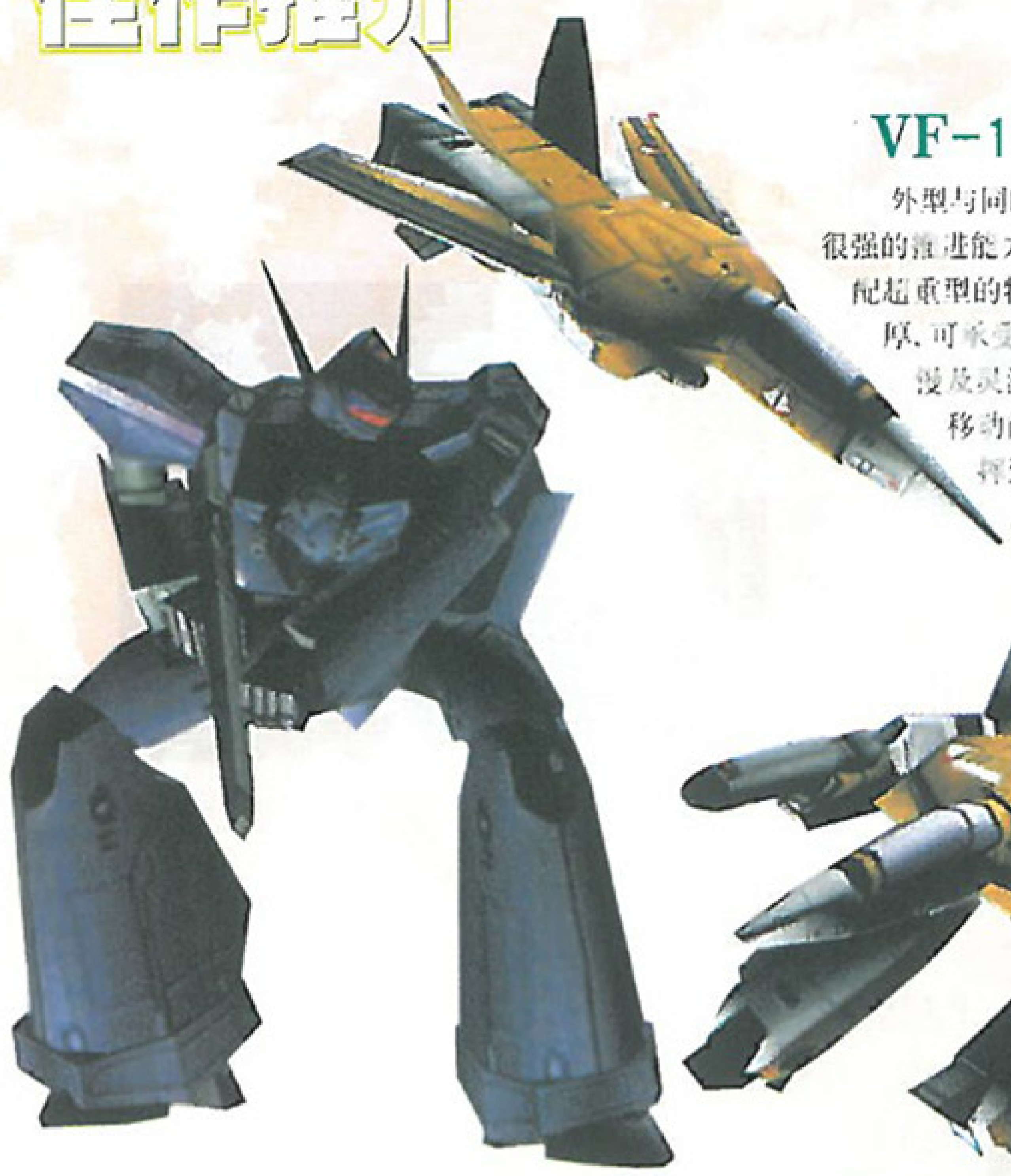
这一集中玩者可以选择的机体总共有七种，每架机体各有自己的特长及弱点，要完成各种各样的任务，首先必须熟悉各机体的性能。

VF-1X-Plus Valkyile

体积细小可兼容变型的战斗机，因为款式比较旧，所以综合性能也比较弱。至于喷射装置，虽然换了新的，但依然无法加强其性能，携带武器的数量也很有限，但在宇宙中行动的话，在没有了地球吸引力的情况下，再增加一个叫“SUPER POCK”(超级口袋)辅助器，便可以携带大型飞机的武器。



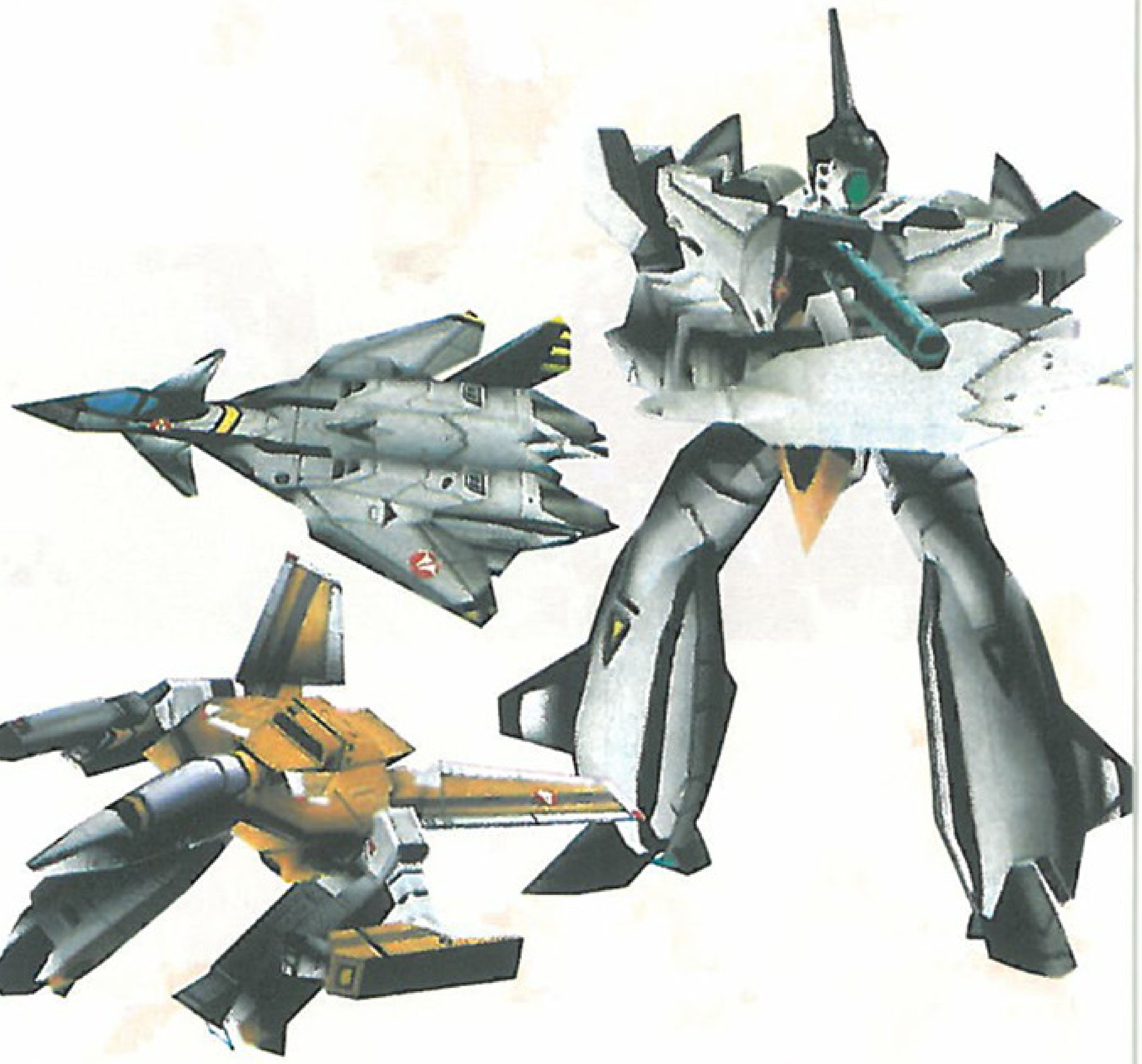
佳作推介



VF-17D Nightmare

外型与同时代的隐形式战斗机非常相似，它有很强的推进能力，附重重型武器的机体，机体还可装配超重型的特殊武器。另外，这战机的装甲十分厚，可承受一定程度的攻击，可是由于移动比较慢及灵活性低，因此比其它战机在地球范围移动能力逊色一点，只有在太空中才能发挥到VF-17D的真正实力。由于移动力比较低，所以会很难避开密集炮弹的攻击。







VF-11 Thunderbolt

这架战机最擅长于在宇宙间飞行，在上集也出现过，是现在统合军的主力战机，可装载数目很多的飞弹，金属外壳异常坚硬，刚好取得平衡，所以是一架非常稳定的飞机。但若环境突然变动时，适应能力便会较差，所以有很多特殊任务就不适合使用这种战机了。







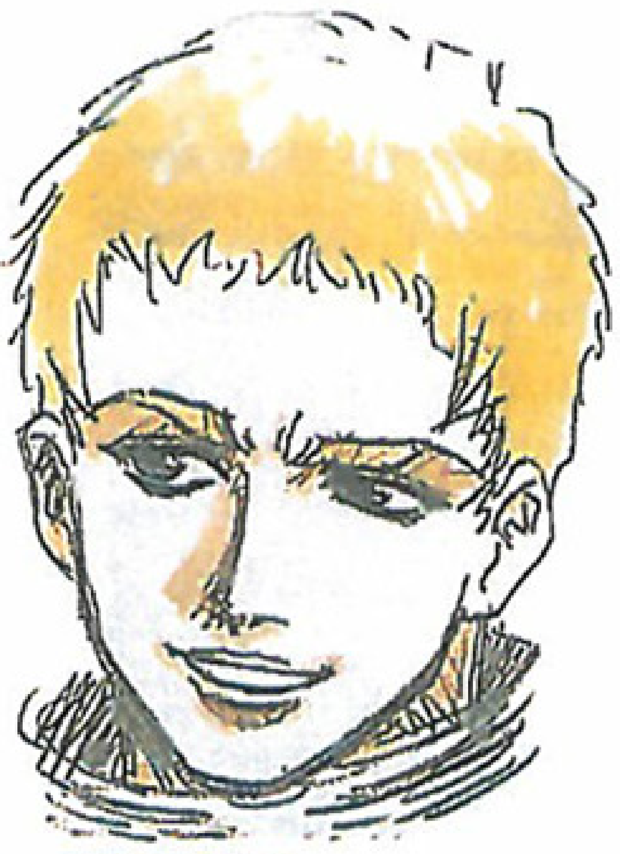


VF-19A Excaliber

地球内的王者，大气层内，没有机体可以快过它，与VF22同时期开发的战机，移动性能很强，可算在多部飞机中最快最灵活的一架，因此在驾驶方面会比较困难，对飞行员的技术要求相当高。

游戏中的人际关系

要弄清《超时空要塞》，当然要找美术设计人美树本晴彦担当人物设计，配合这一集偶泽克之写的剧本，简直可以说是天衣无缝。这一集的核心人物艾兹斯，是个专门对付反政府组织的特殊部队队员，隶属"第272VF-X部队"，故事也将会由他引发出来，这次就让我们为大家介绍一下本故事的主要人物。



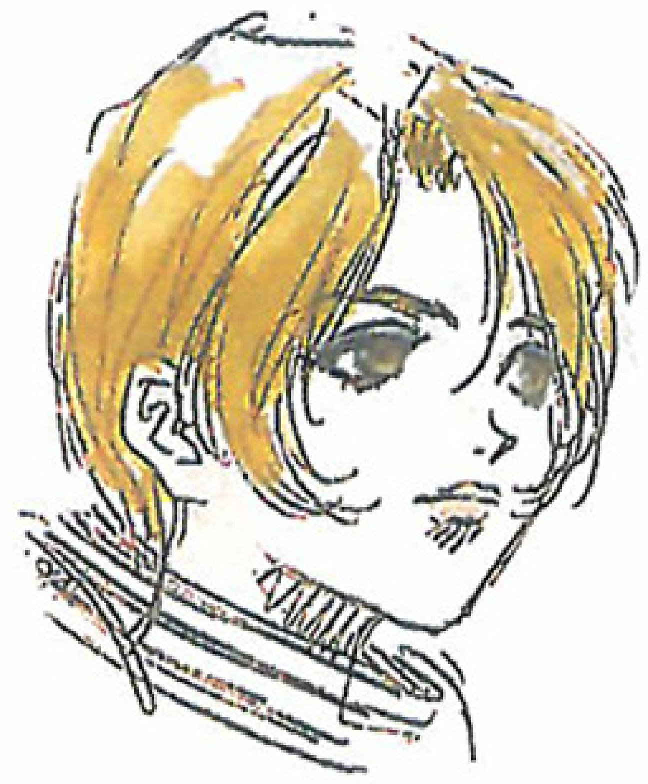
艾兹斯＝科岳加

本故事的主角，隶属VF-X部队，拥有高超的驾驶技术，性格开朗热情富正义感。



杰尼亚母＝雁高历度

率领VF-X部队的教官，人称魔鬼教官，身经百战，极富战斗经验，十分关心自己的部下。



苏姬＝尼奥多丽多

24岁少尉，虽然是女性，但驾驶技术非常出色，是艾兹斯的部下，可是与上级的关系比较差，为人公私分明。

佳作推介

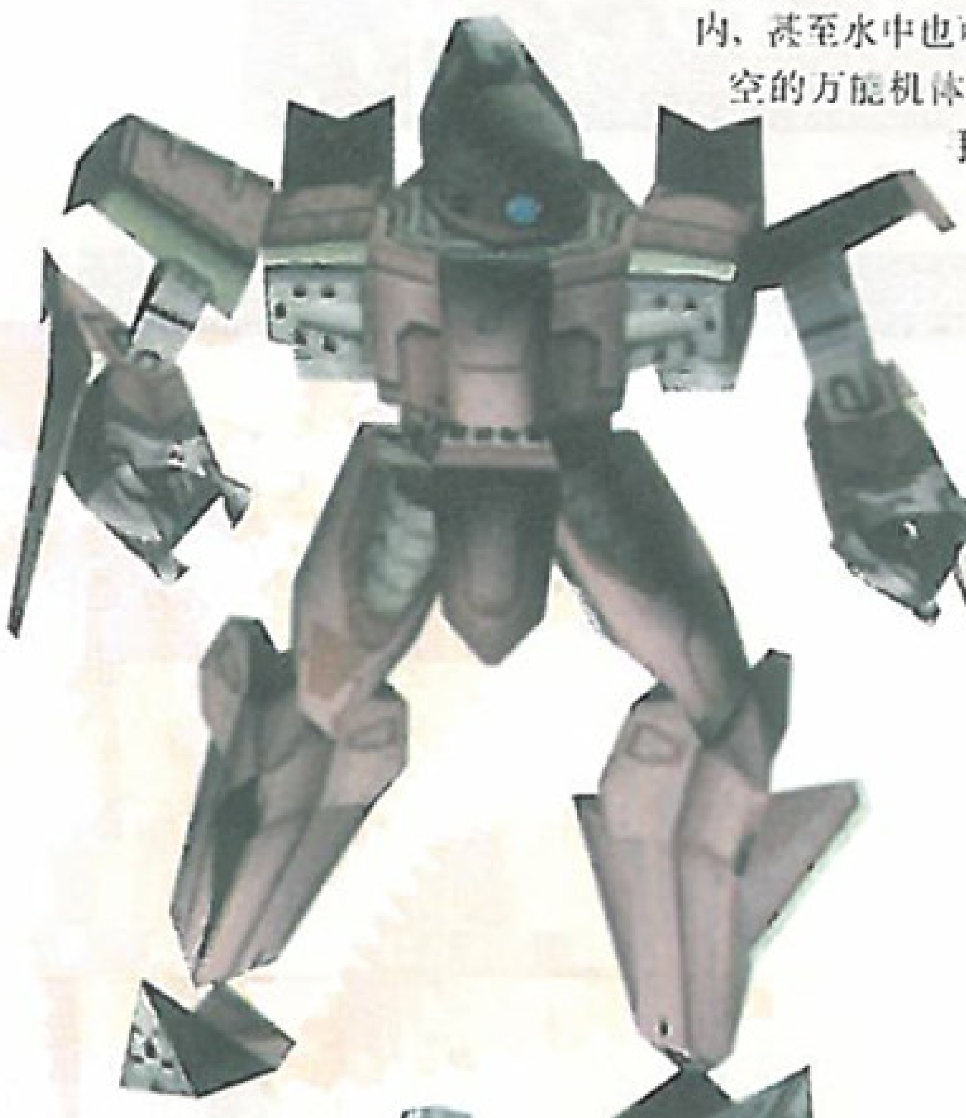




VF-22 Stormvogel

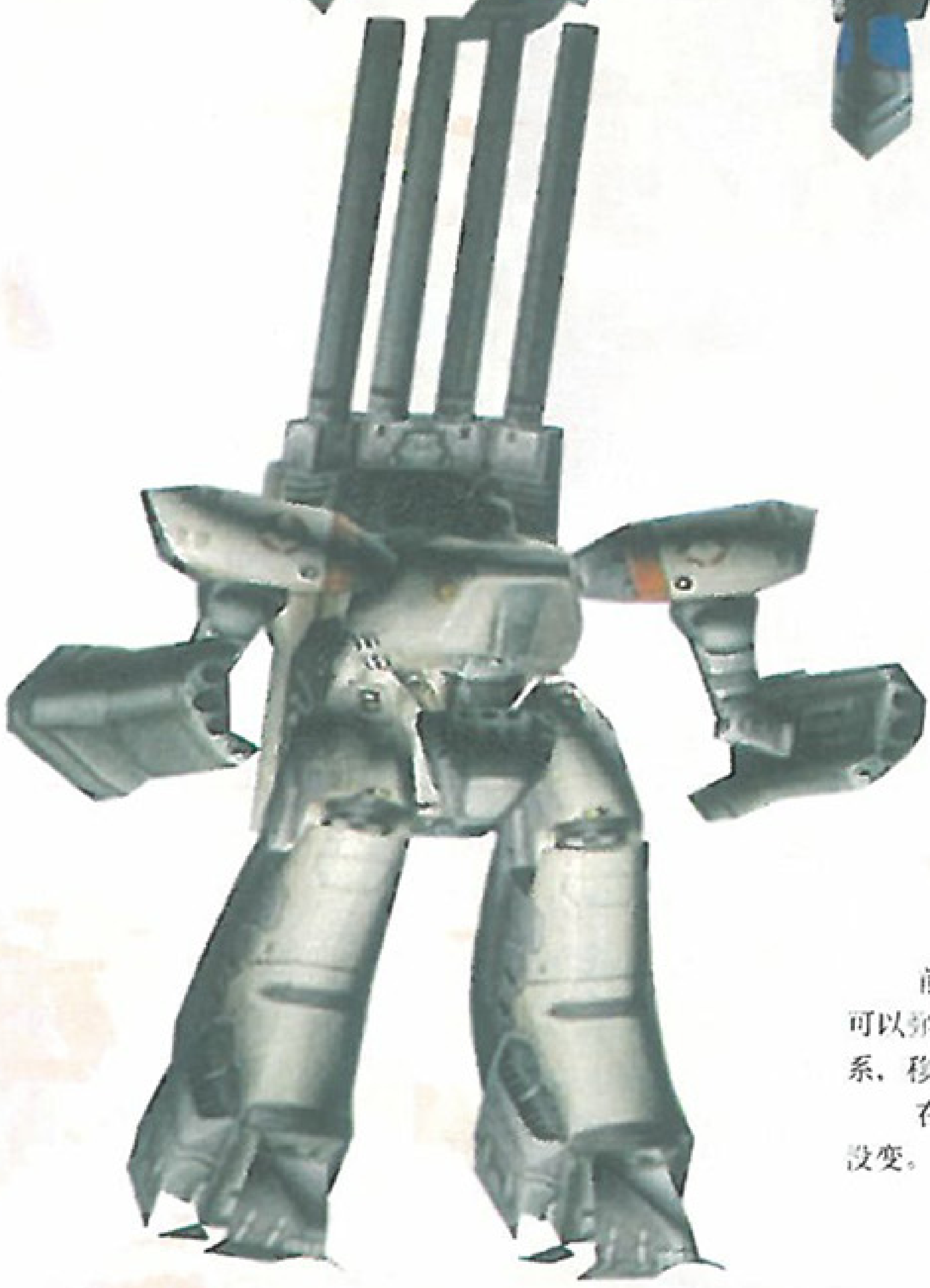
运用了外星人的超级技术理论，加上现代科技开发出来的新战机，平衡和稳定性都很优良，但由于仍在开发中，机体本身存在不少问题，配备数量少便是其中之一；可变的机翼，是这枚战机的特征。



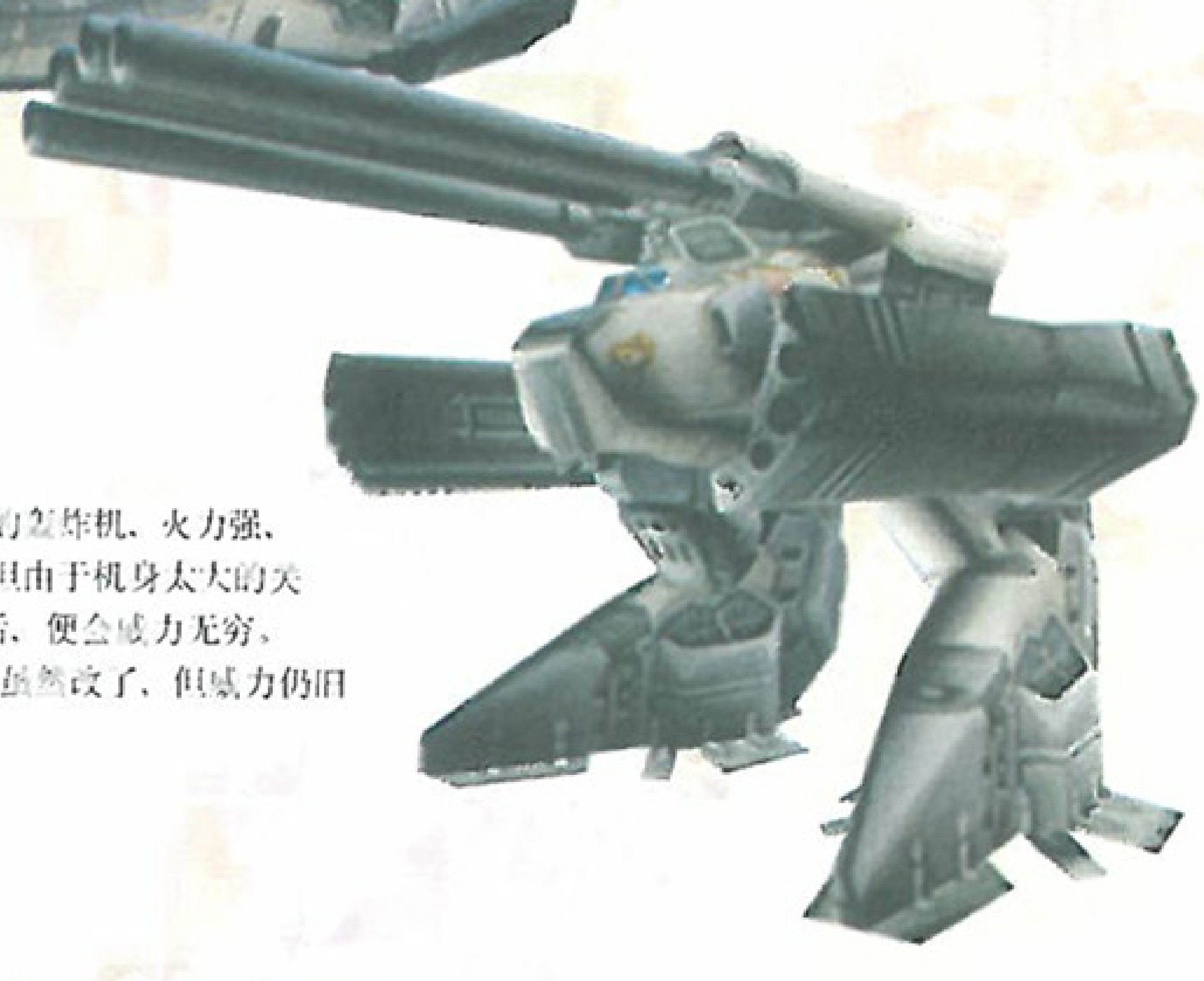


VA-3M Invader

这是其中一架不是VF系、却适合多方面的战机，其移动范围不论在宇宙或地球内，甚至水中也可活动，是一架能穿梭海陆空的万能机体，战场上绝对可靠的好帮手。不过又由于功能太多，所以活动性能也相对减低，但是他也可以增加携带装甲及武器之数量，虽然喷射器是装在翼上，但仍可以再装置导弹，而变型方法与其他战机不同是由中间断层扭曲来变动的。







VB-6

前所未有的巨大飞机，也是一架可以变型的轰炸机，火力强，可以弥补局部地区作战的VF系列战机的不足。但由于机身太大的关系，移动力也相继减低，好在装上4支雷射炮后，便会威力无穷。

在初代MARCOSS出现过的改良版，外形虽然改了，但威力仍旧没变。

冬麻＝舜

十五岁的天才少年机师，任职准尉。外表看来虽然十分单纯，但一到战场上便会变成另一个人。驾驶技术虽然了得，但个人主义比较强，是部队中得到最高评价的一名队员。



玛里亚伏基拿=宾露丝

女性格斗家族的后裔，具有一流飞行员的基本条件，性格热情，身份为艾兹斯的敌人。



狄摩斯＝信

身份是恐怖分子的头目，驾驶着一架全黑的机体，有着一流的驾驶技术，是绝对的强敌。



文霏妮度＝布兰杜

身份是一空公司的社长，但操纵机械人的技术却绝不逊色于任何人，十分傲慢，一上战场便会迷失了原来的自己。



威路巴＝加兰多

VF－X部队的最高指挥官，冷静沉着，也得到部下的信赖，与杰尼亚母曾是战友，现在已经退役。





LORD OF FIST 中國功夫之王

一种可能是未来格斗游戏的指定系统～多人同时对战！在《LORD OF FIST》中，大家可以和朋友一起互相对战，看看大家的配合怎么样？

PS	FTG	CD-ROM
	MEDIAWORKS 发售日：预定7月15日 备注：多人	

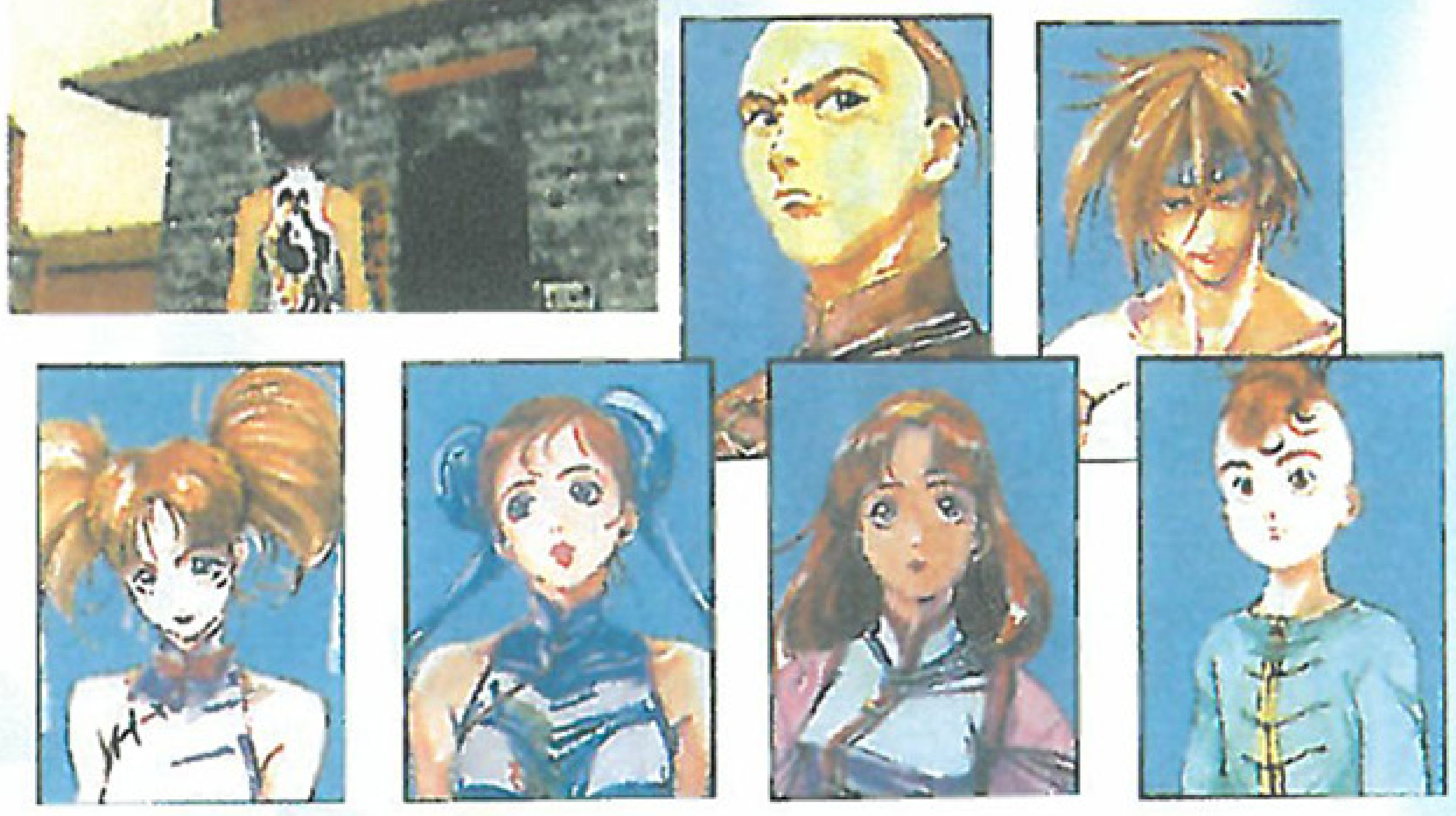
以中国为舞台，可使用六种不同的拳法！

除了可以四人同时较量之外，这游戏另一个特别的地方是以六种不同的中国拳法为主，分别是少林拳、洪家拳、截拳道、醉八仙拳、太极拳和八极拳。但是，每个角色刚开始没有指定的必杀技，而是要先选好门派以后才会有一些普通的技术，到最后究竟能否成为某门派的顶尖高手？就要看看各位的身手了！





最初选了性别后，会变成什么样呢

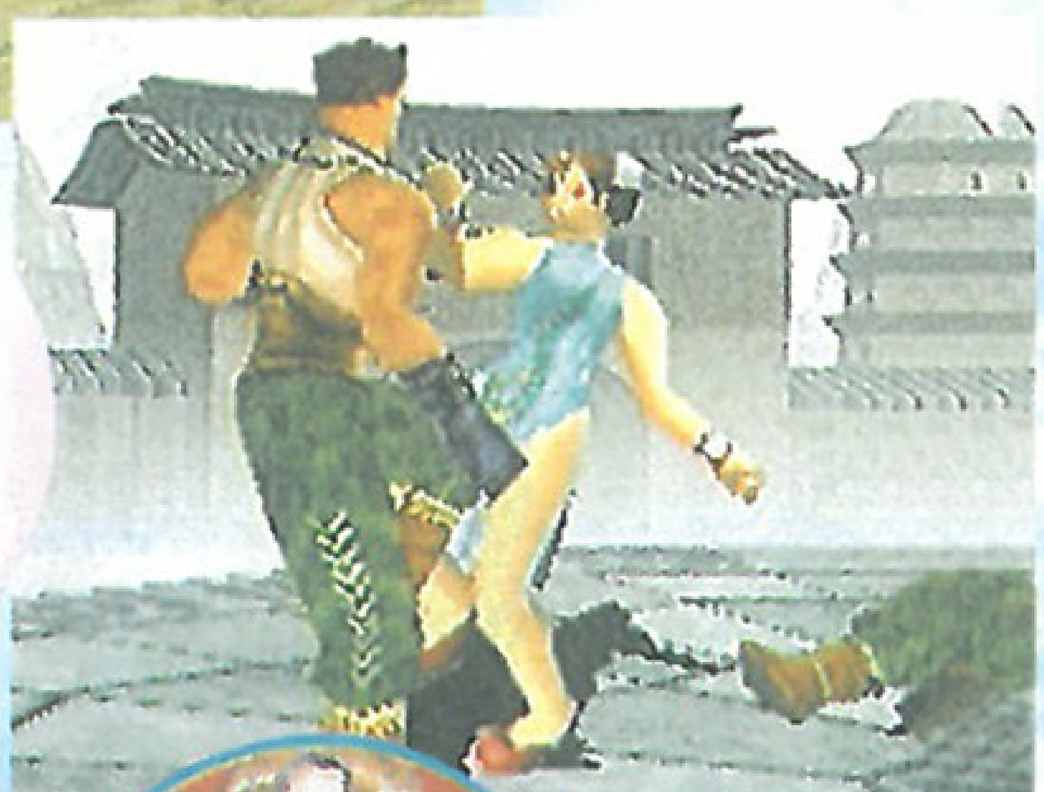


角色会慢慢成长！

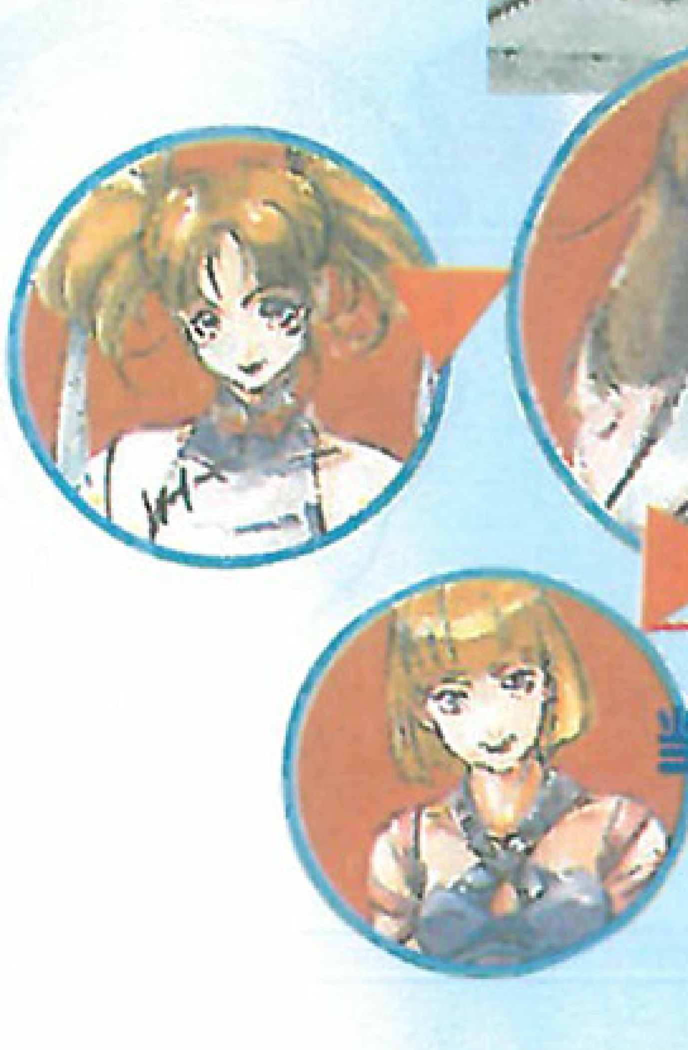
此游戏的卖点之一是当大家进行RPG模式的时候，角色会慢慢变化，而且往后连长像和体格都会有所不同，大家看一看下面的图表便会比较明白。而变化的取向是由战斗的方式和进食的方式决定的，因为当大家进行RPG模式的时候，玩者便会在中国大陆旅行。首先要向行人口中得到一些资料和情报，当然也会遇到一些战斗，而受伤后就需要去旅馆休息和进食来补充能量。所以角色最后会成什么类型和样貌，就要靠玩家自己了。



可以同时四人对战！



全新的格斗游戏！



当然女性的角色也会以同样的模式进行

从幼年开始的形象



模拟战争RPG的名作，今天终于重现





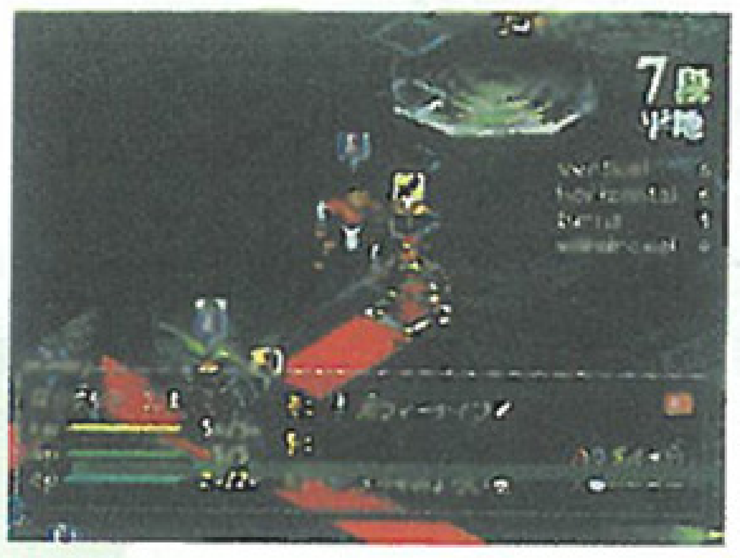




VANDAL HEARTS 野蛮的心

PS	SRPG	CD-ROM
	KONAMI 发售日：预定7月15日	使用格数2

很久以前，愚蠢的人类在神的院子里将生命树的种子偷出，利用种子的力量建造了人类最大的乐园。神在盛怒之下，一下子把所有拥有邪恶思想的人全部处死。另一方面，神也派出圣者尼路辉斯将被邪恶感染的人引上正途，将大地邪恶势力肃清。



正因为如此，新兴教派“神圣尼路辉狄亚教国”同大地度过了三百年和平的日子。

圣历三百年，“神圣尼路辉狄亚教国”受到教派及破戒僧的不断袭击导致声望尽失。425年，在教派内部引发起地域割据的纷争。教皇的领土也被迫一分为四。

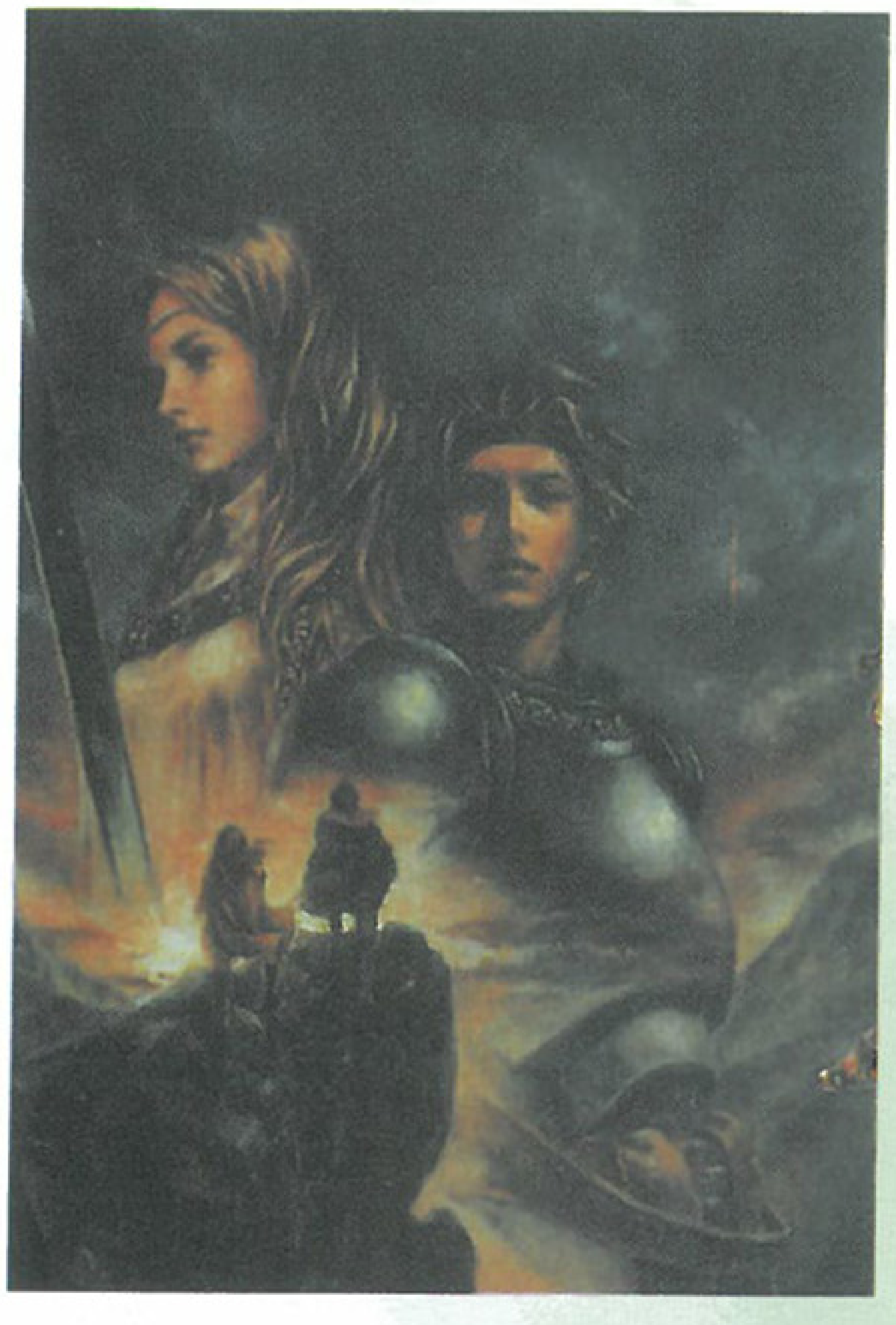
诸位《VANDAL HEARTS》的FANS久等了，《VANDAL HEARTS》的PS版续篇将在今年夏天推出。游戏的名字是《VANDAL HEARTS2～天上之门～》。

这集的游戏背景将会与前作一样，系统上会作大幅度的修改，玩过或是没有玩过上集的朋友都不能错过。究竟新作具体上会有什么变化？有什么新增系统？现在就为大家作一简单介绍。

这次游戏的战略性会有所提高，也就是说，难度会加大，可能需要玩友们多练习一下实战技能。

这集里竟然加入分割画面，究竟是怎么回事？……





加入更多新元素，令游戏内容更丰富

新一集的《VANDAL HEARTS》，将会录入一种战斗新系统，名叫“DUAL TURN SYSTEM”。首先为大家解释一下这个系统与一般SLG的区别：一般的SLG采用一人一TURN制，玩者调配所有我方的人物位置及行动后，才开始TURN，不断的重复，直至一方战胜或是完成任务，但这次的VANDAL HEARTS采用“DUAL TURN SYSTEM”摒除一般死板的SLG模式，尝试使用同步行动来进行战斗，令游戏的紧张气氛大大提高且更加讲究战斗时的应变能力及战略策划。







盗团头目及领主的女儿

“天将降大任于斯人者，必先劳其筋骨，饿其体肤”，本故事的主角也是一样，倍受命运捉弄的约修达和亚荻露，人生道路虽然是困难重重，但仍然相信自己的力量，坚持自己的信念继续走着他们未走完的崎岖路。在前面，他们要面对的是什么？上天会给予他们一个美满的结局吗？





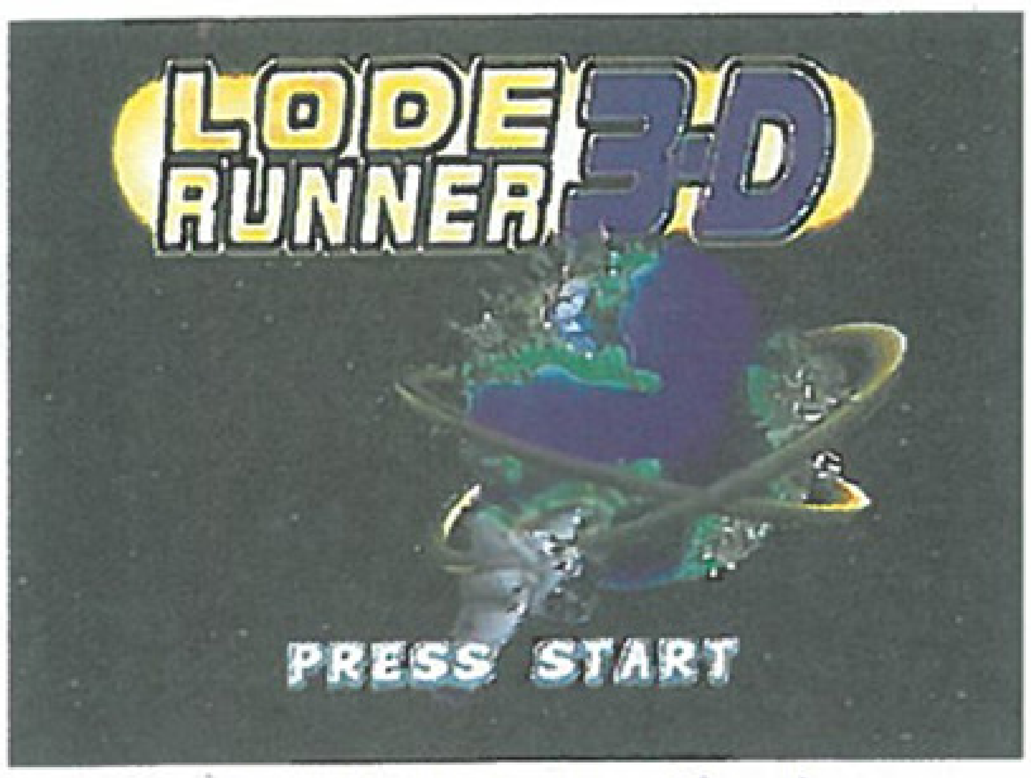
盗团头目约修达

盗团“红之狼”的头目，他深信他的剑能斩尽世间的一切不平事。



领主之女亚荻露

约修达居住的村“宝拿达”的领主之女，性格刚强。



AD	FTG	CP-3
	CAPCOM　发售日：不日推出	备注：1-2人

lode runner 3-d

淘金者3-D

掘地埋人游戏

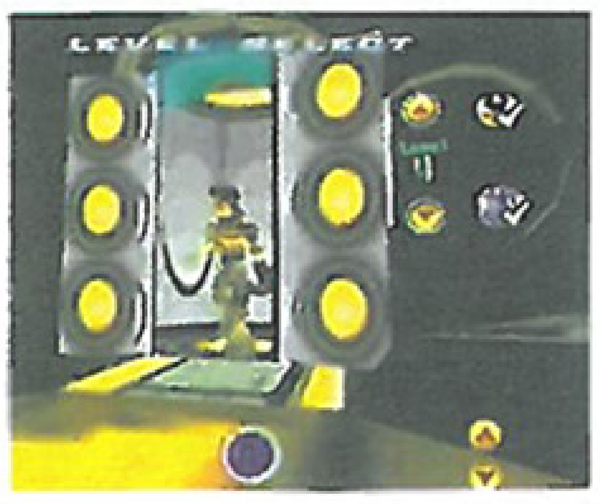
机龄比较大的朋友一般都会记得《淘金者》这款游戏，不过以前的是2D游戏，现在N64上的是3D游戏。虽然从2D画面变为3D画面，其实玩法变化不大，同样是要在每关中拿到所有的“黄金”，然后走到终点过关；也会有敌人出现，消灭他们的方法和以前一样：挖掘地下的方块，让敌人掉下去，然后就可以从他们身上走过，如果在方块恢复之前他们不能爬上来的话，就会被夹死，不过他们会在开始出现的地方再次出现，也就是说敌人是“不死之身”，这是游戏的特点之一……总的来说，要过关得靠玩家的“智慧”。



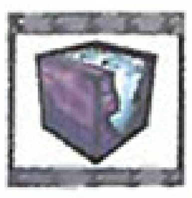
操作方法

A按钮：决定键
B按钮：取消键，放爆弹
Control Stick：移动
Z按钮：发射按钮
R按钮：转换视点
L按钮：转身
C按钮：拉近或放远视点；左右旋转视点

游戏中共有五个世界，每个世界里面再细分数关，每个世界中都有五块航空碎片(Navigation Piece)，玩者要收集齐全才能从一个世界到另一个世界去冒险。



逐个道具解说


可破坏的地砖：这些便是游戏内能破坏的地地砖，玩者若要破坏它，需要站在它的后一格，然后按下Z按钮，那角色便会向前一格的地砖发射并破坏。


不可破坏的地砖：这类地砖并不能破坏，只是普普通通的通路。


另类地砖：当来到第二、第三以后的世界，出现的地砖便会有所不同，要好好利用它们啊！


GOLD：这些便是玩者每一版需要收集的东西，只有集齐它们，才能过版。


不稳定(GOLD)：与GOLD一样，分别会从高处落下，不在固定的地方出现。


航空碎片：每一个世界都有五块，需要集齐它们才能通往另一世界。


航空卡：当收集齐五块航空碎片后，便会拥有这张航空卡，可以通往另一个世界。


转换入口：当在一关中收集齐所有的GOLD后，这个入口便会打开，玩者便能进入，按下A按钮前往另一关。


宝石：在某些版中会出现这个道具，取得这个道具后会相继出现“奖关游戏放口”，意即若要进入“奖关”，便得先拿取这个道具。


奖关转换入口：通往奖关的机器，里面有不同的解谜成份，玩者要将这些谜题解决才能得到奖品。


额外生命：不用解释啦～就是加一只(或者一次加数只)。

红色修道士：红典的敌人，是游戏中主要的敌人。


飞行修道士：同样是敌人，但他不怕地下陷阱，不会掉入其中。


爆弹：能炸毁“可破坏的地砖”，当取得并按B按钮放下后，大约3秒之后便会爆炸，在其3×3的范围内所有东西都会受牵连迮。这此爆弹是“无限”拿取的，贴完一次后，它便会在原来的地主再匀出现，供玩者拿取使用。极多的难题需要用它来解决。


飞行修道士：同样是敌人，但他不怕地下陷阱，不会掉入其中

另外在其他世界中，还会有更多不同的东西出现，到时你自然就会知道了。

究极小语

关于上上落落：玩者的角色是不懂跳耀的，遇见方块上印有“↓”箭嘴才能“跳下去”，若没有这个“↓”记号的地方，是不能跳下去的。另外若要“↑”，便要有一部机器，只要走到它上面，按A按钮，他便会充满能量，可以把玩者升上去(敌人也能升的)，但过一段时间后，它的能量便会消失，要再一次按A按钮才能再上升。

关于方块：可破坏的方块在被破坏后，过一段时间会恢复过来，这是定律。



地点：闹市街头
人物：两位已经很久未见的老友
故事：两位都行色匆匆、目不斜视地往前直“冲”，就在快要擦肩而过的那一刻……
对话：“呀！是你，真的是你吗？”
“是我，是我！”(张开手臂做拥抱状)
“原来你还活着。”
“？！……”
旁白：新GAME和老GAME久别重逢之状，真让叹号三感动！！！



超級機械人大戦系列

Complete Box(完全战斗)





《超级机械人大战 Complete Box》，包含以前的FC版的《第二次机械人大战》、SFC版的《第二次超级机械人大战》和SFC版的《超级机械人大战EX》，所以在内容上有一定的怀旧感。

《超级机械人大战 Complete Box》不同于以前游戏产品系列的重大改变就是给以前没有配音的画面重新配音，而且在游戏中还加入了不少的CG片段。最精彩的是设置了“机械人对战”系统。玩家可以编组自己喜爱的阵容和电脑或朋友决一雌雄。

第二次机械人大战





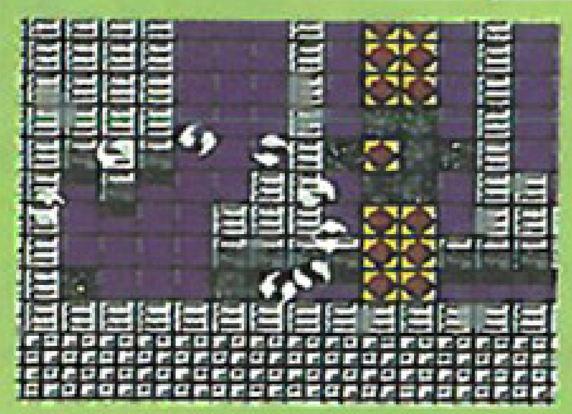
推出日期：1991年12月29日　　机种：任天堂(红白机)。

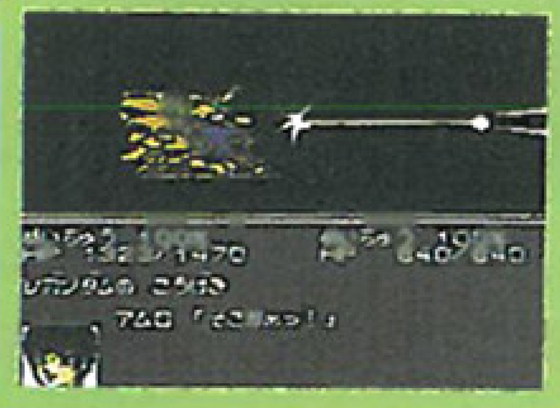
简介

《第二次超级机械人大战》是在GB版的《超级机械人大战》之后BANPRESTO(日本游戏厂商)推出的经典作品，主要特点是把游戏的故事情节作为重点描述，增强了游戏的趣味性。这一特色对以后的系列作品影响很大。

故事提示：







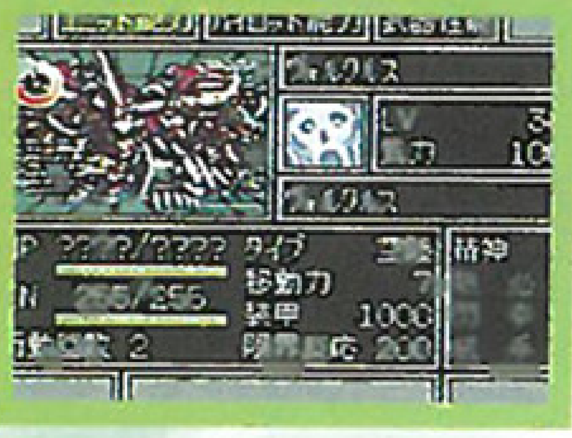


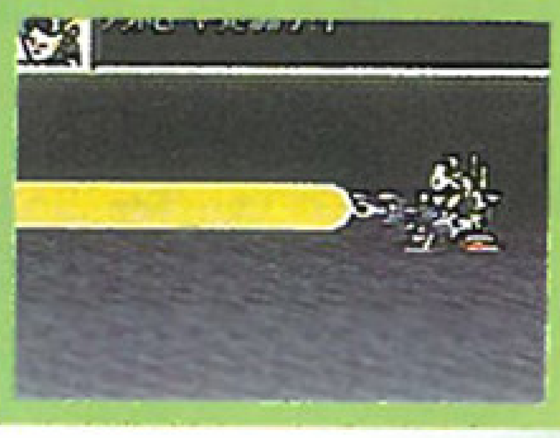
存在于宇宙中的邪恶势力，对地球的垂涎由来已久，为了争得对地球的统治权，不惜发动战争。一个名叫“DC”的地球人秘密组织的成立，不是为了保护地球，而是为了抢先宇宙人一步夺取对地球的控制权。当然，为了捍卫正义，抵抗侵略。以太空母舰(WHITEBASE)作为基地的超级机械人部队便集结在一起担当此任。

第三次超级机械人大战(SFC版)









推出日期：1993年7月23日
机种：超级任天堂

简介



《第三次超级机械人大战》是首款在SFC(超级任天堂)上推出的游戏作品。给玩家留下最深印象的莫过于其独特的Q版设计。《第三次机械人大战》开启了游戏多姿多彩之门，第一次将多重故事情节的MULTI SCENARIO方式运用到游戏中。

故事提示：

在与DC军的战争结束半年后，DC军已完全被撒比家所控制。世界各国也开始了统一，成立了自己的联邦政府。而在上一次大战中力挫顽敌的超级机械人部队却被派往隆巴纳，继续围剿DC军的余部。这时，外星人已将魔掌伸向地球由此又展开了新一轮的激战。



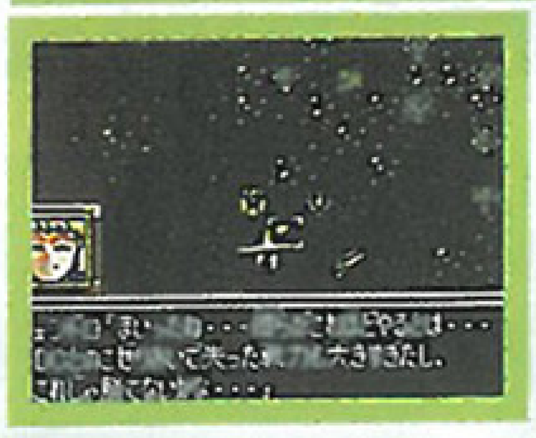
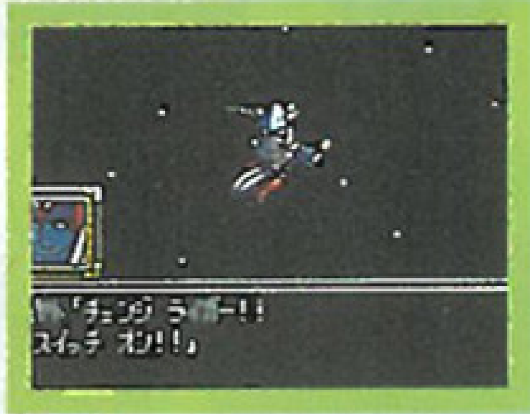
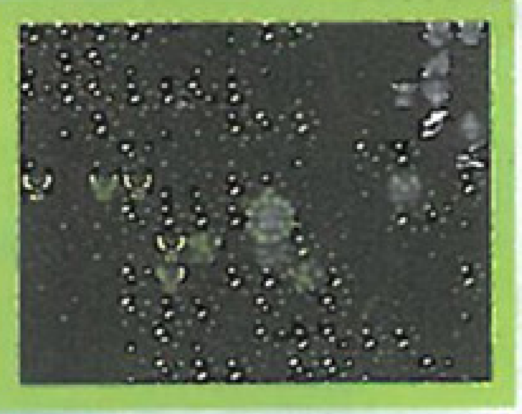
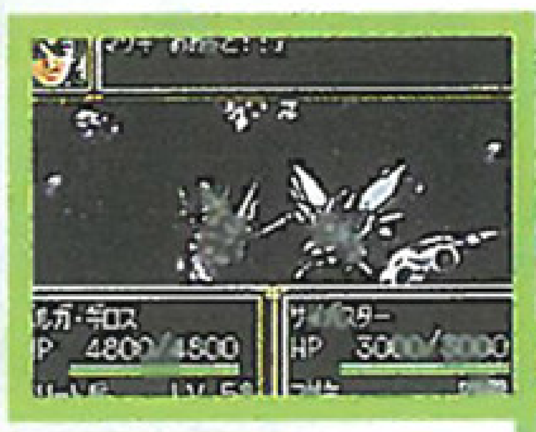
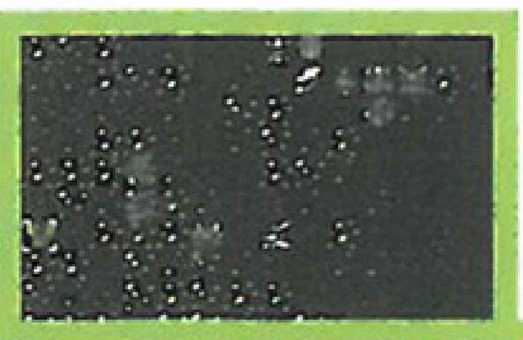
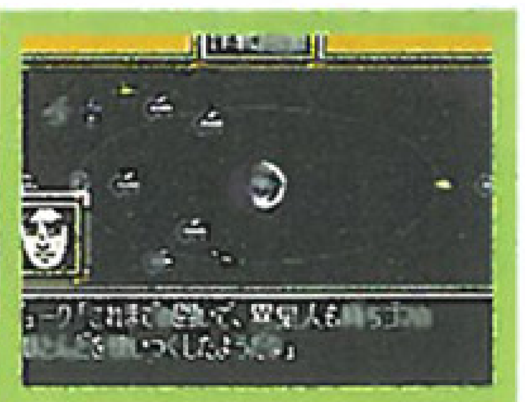
超级机械人大战 EX(SFC 版)

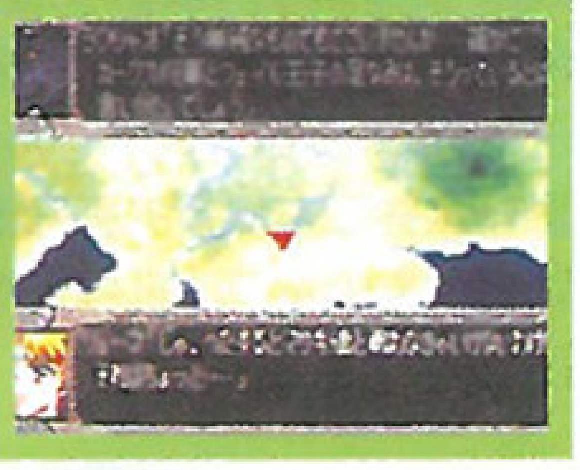
推出日期：1994 年 3 月 25 日，机种：超级任天堂

简介

《超级机械人大战 EX》是《超级机械人大战》系列的外传，也可以说它是后来《魔装机神》的前身。此游戏的故事分为三部分：翔编部分、榴妮编部分和白河愁编部分。使用一个名叫“ISS”的系统。玩家需玩三次才能完成整个游戏。

作为外传《超级机械人大战 EX》所设计的故事情节、环境与以前的正传有些不同。战争环境是在一个鲜为人知的地底世界之中，主角由魔装机神担任。并使用了“ISS”的角色配置系统，增强了故事情节的跳跃性和波折性。



故事提示：

地底“拉基亚斯”世界的拉古兰 · 王国，由于受到修里斯军的入侵，濒临灭亡。为拯救国家，他们向地面人求救。因此，各怀鬼胎的地面人在拉 · 基亚斯相遇，一场新战争便到来了……

超级机械人大战 COMPACT









简介

《超级机械人大战COMPACT》是一款手提机作品。它最大的魅力所在就是把几个卡通版深受观众欢迎的人物组合，进行游戏创意。很大程度上吸引了不少动画迷。除了画面是黑白的以外其他方面可与家庭游戏相媲美。

基本上游戏以《机战 F》为主，不但可用所剩的精神力作经验值，并且可增 10 级改装。除此之外，游戏中的强化道具可在每一版之后便能得到。游戏的每一章更分至四部分，即是四版为一章。玩者亦可自由选择任何一版继续游戏，以下便介绍一下游戏特点。

驾驶者特殊技能

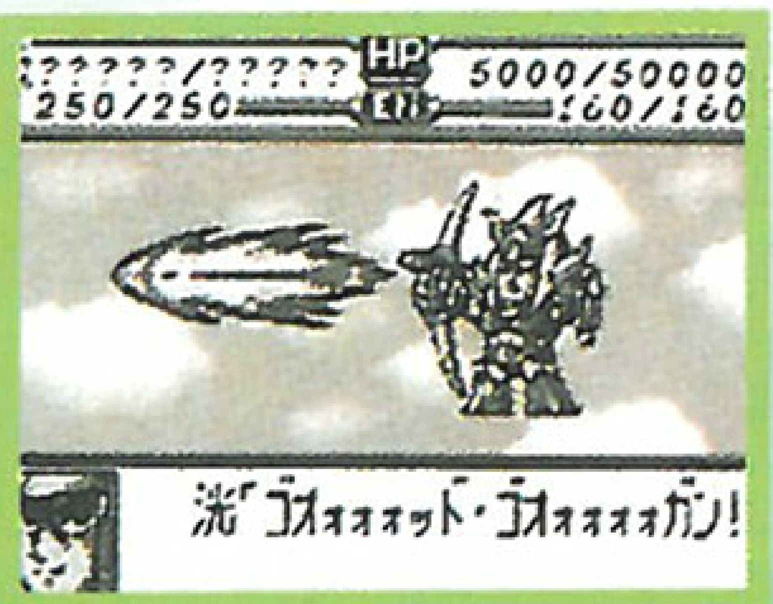
“精神指令”和“特殊技能”最大分别是，前者在使用时必需消耗精神力。而精神力在每场战斗中是有限制的。至于“特殊技能”种类比较少，不过使用时并不需要消耗任何东西，而后者，要修炼到“特殊技能”是随该驾驶者击败多少敌军而定，不过《COMPACT》在取得“特殊技能”上，将有少许改变，如果玩者能够比“预期”更快完成战斗，电脑便会依照玩者以多少 TURN 来完成，而取得什么“特殊技能”。例如，6TURN 以内完成取得“集中力”(使用精神力时只扣原来 80%)，7TURN 完成取得“斗争心”(初期气力值 +5)，8TURN 取得“精神力 +10”，9TURN 取得“命中率 +10”，10TURN 取得“回避率 +10”，11TURN 以后将会取不到任何技能。除此之外，每名驾驶者也只具备四款“特殊技能”，所以必须小心考虑。

机械人特性

虽然《机战》内有很多不同类型机械人，但总括来说可以将它们分成两大特性，“一击必杀”和“攻击回避”，前者的能力是运动性低，而气力高，所以往往能够使出“一击必杀”，至于后者正好相反，运动性高，气力一般但攻击力低，这类型机械人，在回避上会比较在行。如果玩者能够清楚认识各机械人特性，在改造时便可向该专长发展!

分支

如果曾经玩过《机战》系列，相信都会觉得它的分支很特别，只要玩者做了某些事情或杀了某些敌人，便会产生分支。而《COMPACT》在这方面亦有少许改动，在每版定结后，如果之后有分支出现的话，电脑将会显示分支路线让玩者选择，比从前更方便和明确!





攻略精品

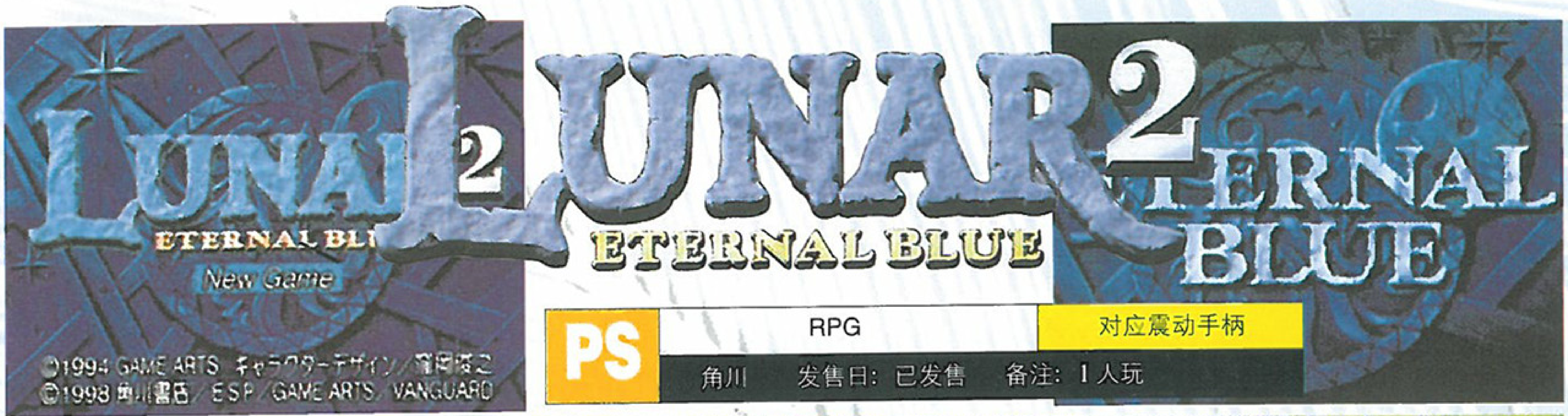
LUNAR 2 ETERNAL BLUE
(青之星～永恒的蓝色)PS 版 38
CULDCEPT 扩展版 42
如何找寻《口袋妖怪竞技场 2》中的第 151 只小精灵 45
POCKET MONSTER PIN BALL(口袋妖怪弹子机) 46
OMEGA BOOST(欧米伽提升) 48
圣剑传说 LEGEND OF MANA 52
街霸 3 之第三击～为未来而战 54

完全攻略

超级机械人大战 F 完结篇 57

攻略透解





PS	RPG	对应震动手柄
	角川　发售日：已发售　备注：1人玩	

序言

SS上著名的RPG游戏《LUNAR》，相信很多玩家都已玩过，感人的故事情节让人很投入，甚至不禁有想落泪的感觉，精美的动画片段、性格鲜明的人物都使人难以忘怀。这一次由SS移植到PS上的续集，其故事情节和出场人物都会有所不同，不过还是会有一些大家熟悉的前作中的人物。

故事简介

历史是由过去到未来编织而成。一个自小憧憬着传说世界的少年“希罗”经常从展望台上跳望着远方的青之塔，他的脑海中浮现着各种传说：创造之神“阿露典娜”、驾御龙的“DRAGON MASTER”(龙之主)，浮在空中的魔法都市，拯救世界的英雄们，还有天空闪耀着的青之星。在什么时候希罗才可以亲手去打开传说中的世界之门？

人物介绍



亚历士

上集的主角，虽然真人不会在续集中出现，但在一些对话和回忆中会出现。他自小已经非常仰慕同村出身而成为“DRAGON MASTER”的“戴尔”，因而展开他的冒险旅程，最终也可实现愿望成为“DRAGON MASTER”。

露娜

她是上一集的女主角，也是女神阿露典娜的转世。婴儿时的露娜被遗弃在亚历士的家门前。被亚历士父母带回家中抚养。自小与亚历士一起成长，情同兄妹。以后和亚历士一起展开冒险旅程，在续集中也会出现。

希罗

本集的主角，16岁。受他考古学家祖父的影响，对已成为传说的龙和DRAGON MASTER、女神阿露典娜等世界中的不可思议的传说产生兴趣。希望到广阔的世界中进行冒险旅程。

罗化

元亚露典娜神团所属的神官，19岁，最喜欢赌钱，习惯于任何事都用掷骰子决定。作为神官的特长就是有治疗的能力。

露茜亚

续集的女主角，年龄不详。从天上青之星而来的美少女。来到这里的目的是为了见阿露典娜女神。就因为这个目的希罗便与她一起开始旅程。另一方面，她被一名自称受女神差使要消灭魔王露茜亚的骑士追击着，那骑士的话是真是假？露茜亚真是魔王吗……

珍

巡逻表现团的女舞蹈员，18岁，有着比男性勇敢的性格，但也有感情脆弱的一面。因她拥有甜美的歌喉和[illegible]精彩的舞蹈，所以团长很欣赏她。但关于她入团前的事没有多讲



四英雄“阿露典娜神团四干部”

阿露典娜团的4人干部，分别是白骑士尼奥、赤神官玛莉、青之拳圣拉拿斯和黑魔道师波根。各人分别任职龙气船巴鲁根的舰长、神官之长、武道之长、魔法部队之长。



古安

主角希罗的祖父，考古学家。为了研究谜之遗迹者之塔而与希罗搬到边境沙漠的小屋居住。



露比

经常跟着希罗，样貌像猫的谜之生物。真身实际上是赤龙的童年型态。爱说话，相当像一个早熟的少年。是希罗的PARTNER(伙伴)！



莉美娜

现魔法都市“维尔”的主人，16岁，任性而轻佻的姑娘。从外观看就很像以前的当主美亚，不过性格完全不同。不知为何对金钱非常执着。

攻略序章

魔法世界LUNAR。围绕青之星的这个星球，曾经空气稀薄，尤如死亡的大地一般。在遥远的过去，创造女神阿露典娜用她那强大的魔法让这片地方变成翠绿的大地。经过和平的时代、混乱与战争的时代。在





时间的流逝中只有一样东西没有改变，那便是LUNAR的天空上，青之星永远照耀着。直到现在，青之星上正刮起大风雪，而在广阔的冰原上，有一座外型特别的塔屹立着。从塔中隐约透出一道蓝色的光线。跟随光线来到塔的中央，发觉光线是来自塔中央悬浮着的巨大水晶，而水晶内竟有一名光着身子的少女沉睡着。突然少女的脑海中浮现出一些景象，

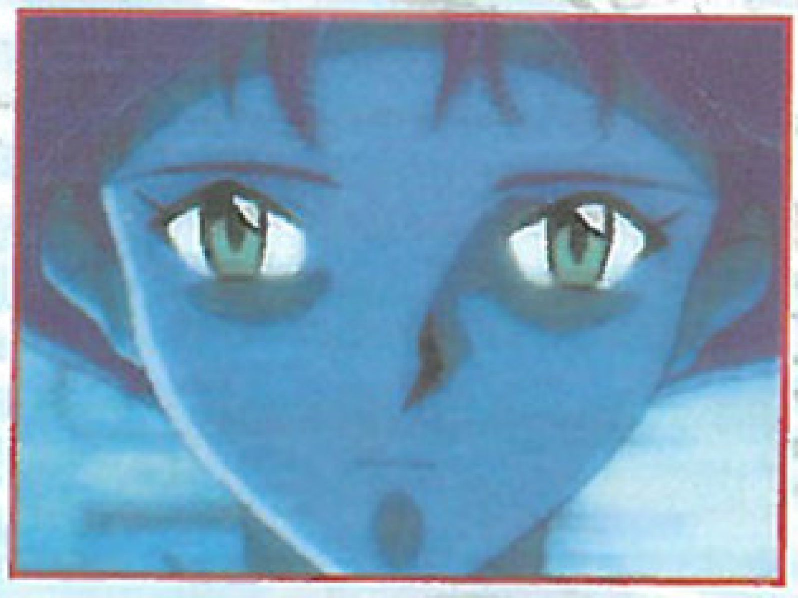












原本一片翠绿的大地突然出现一道强光，随之而来的一股力量把大地和一切破坏，转瞬间变成一片荒凉的景象。

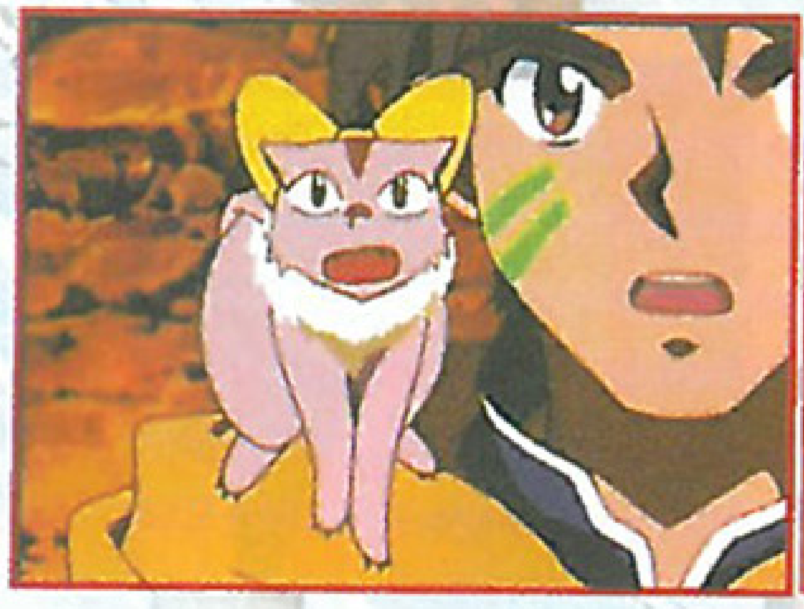
就在这时少女苏醒了，她慢慢走出水晶，经过两旁布满巨石像的走廊来到塔外。这时少女面上浮现出伤感的表情，只因眼前所见的只有白茫茫的大地。抬头仰望天空时发现一颗星球，她说：“那……那是LUNAR”。

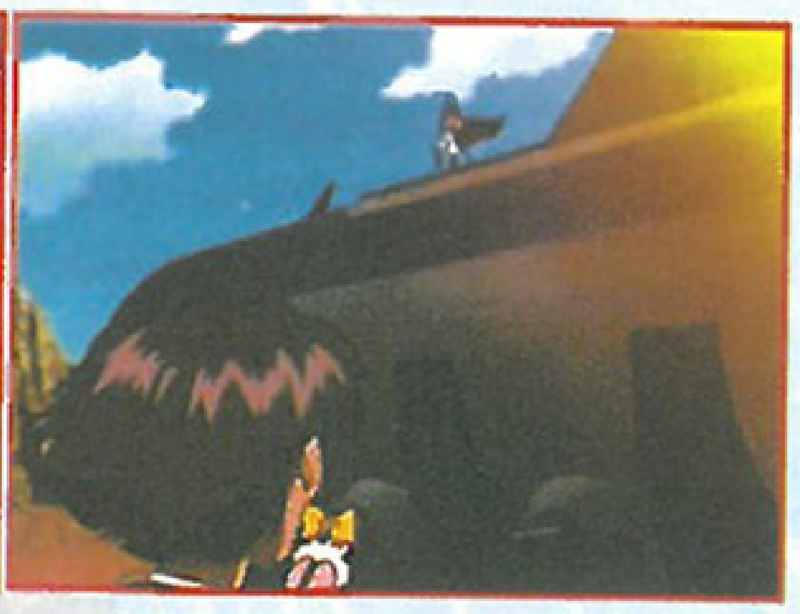
第一章　热爱冒险的青年

从黑沉沉的空间里传来敲击声，在一道晕黄的灯光中看见一个少年正在用凿子打击墙上的雕像，而灯光源自于一只长有翅膀的猫型动物提着的灯。不久，少年终于成功地从雕像右眼中取出一颗宝石。但同时也触动了遗迹的机关。正当少年想顺着绳子往上爬逃走时，绳子突然断了。











少年跌下去了，但只是受了轻伤。到这时才知道这个少年便是本集的主角希罗，而那猫型动物名叫露比。当以为只受轻伤无大碍的时候，四周突然出现数只烈火怪物，希罗只好带着露比拼命逃跑。逃跑途中虽然看见很多宝箱，但已经没有时间去取回。终于逃出遗迹了，而出口已被滚下的大铁球封住。只好启程回家了。

在回家的途中会遇到不少怪物，把他们击倒。在阿露典娜石像那儿可补充HP和MP。继续沿山路前行时，突然大地震动起来，原来有一艘战舰驶近。有一名长有独角的男子站在舰上。从谈话当中得知他是阿露典娜神团的人，这艘战舰便是龙船巴鲁根。他说这世界将要灭亡，他们阿露典娜神团受女神的差使去拯救世界。他说话时态度高傲，之后便乘坐龙气船离去了。希罗记起他曾提到自己爷爷古安的名字，所以立刻赶回家中。在路上的宝箱中会得到道具。

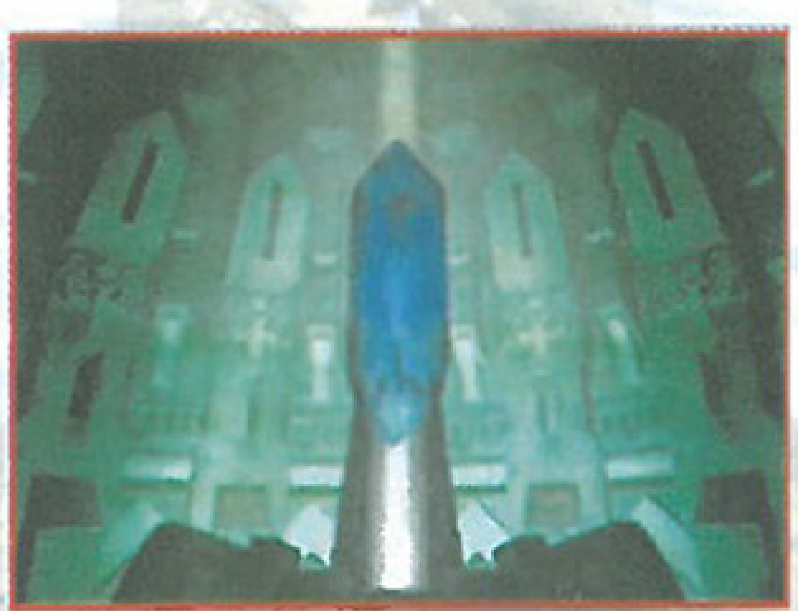


第二章 初次相遇

希罗一路往东边走不久便到达家门口，这时看见刚才的龙气船泊在家的旁边，希罗果然没有估计错，那男子真是来找他爷爷的，于是希罗便急速赶回家中。看见爷爷正与刚才高傲的男子就北面的青之塔而相谈着。原来那男子就是四英雄之一的白骑士尼奥。这次



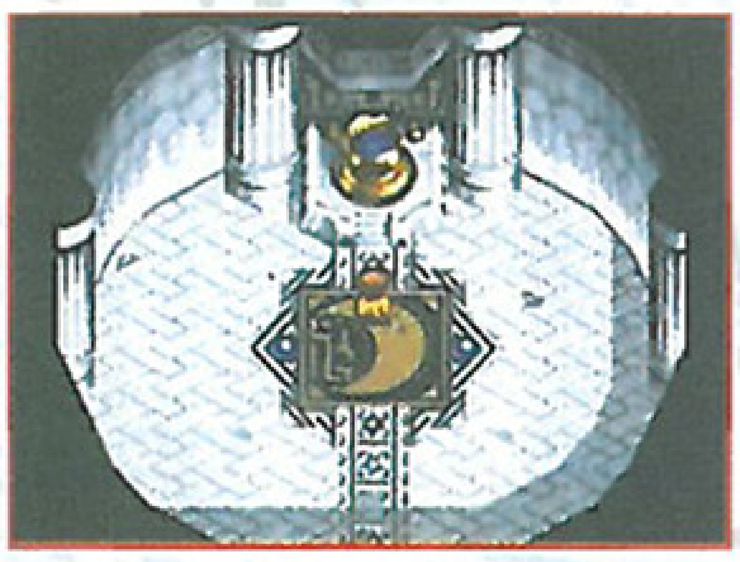


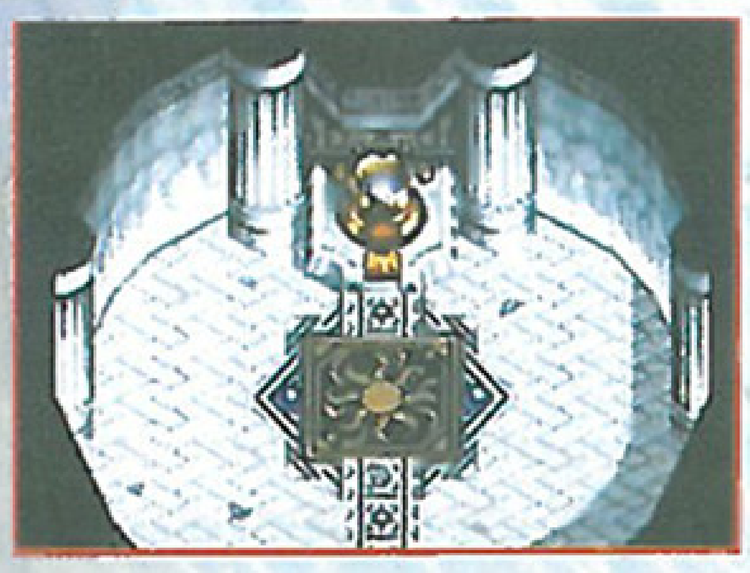




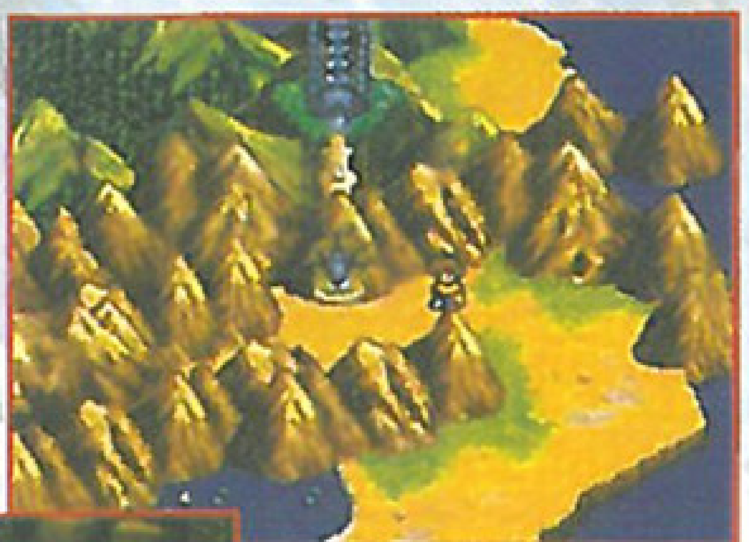




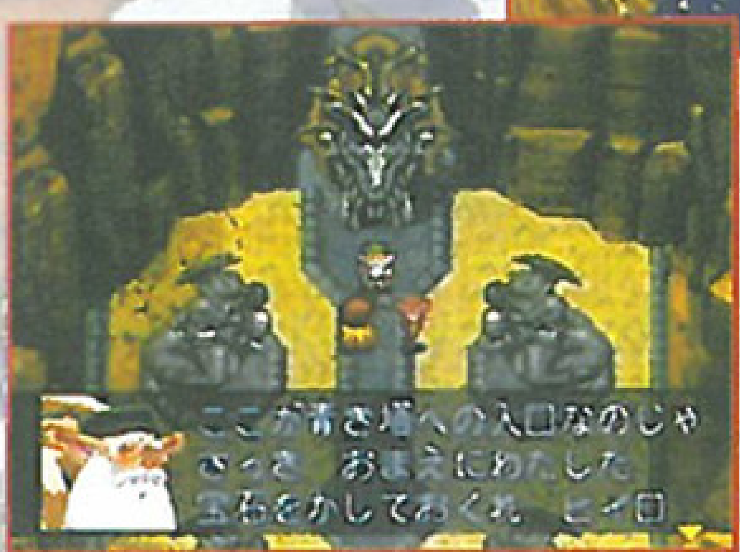


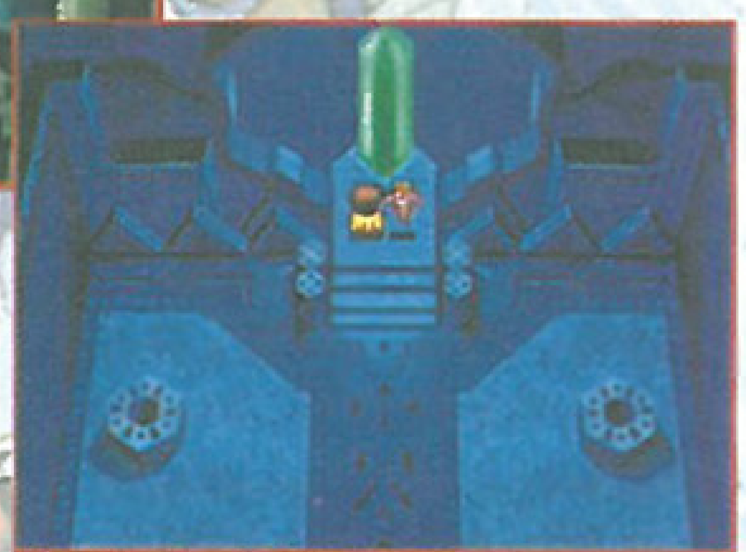




















尼奥来这里的目的是由于他得知魔王将要降临在青之塔，所以来请教一向对遗迹颇有研究的古安爷爷。希望得知进入塔的方法 。但爷爷虽然对青之塔很有研究，却始终没有找到入塔的方法。他还说如果找不到入塔的方法，便使用巴鲁根的白龙炮向其攻击，这样青之塔便变成他和魔王的战场了，说着便离开了。







后来古安爷爷爬上屋顶的观望台观看青之塔的情况，突然爷爷惊呀地呼唤希罗，希罗便走上观望台看看发生什么事情。就在这时看见一道光线从青之塔向天上射去，好像直至天际处的青之星上。随后又有一光团沿着光线降在青之塔上。爷爷虽然多年研究青之塔，但也从未见过如此情景。心想莫非如尼奥所讲真的魔王降临。于是两个便决定去青之塔看清楚。但去之前希罗先到地下书库拿取“冒险者的短剑”，在书库中有数本资料性的图书，其中一本是讲述最后的DRAGON MSATER亚历上。离开书库后，爷爷会交给希罗一颗用来开青之塔入口的宝石。两人便向北方青之塔前进。





两人向北面走了不久便会到达青之迷宫入口。爷爷便把交给希罗的宝石放在门前龙头像的左眼处。但是入口大门却仍然未打开。在这时希罗想起之前在遗迹中得到的宝石，便尝试放进龙头像的右眼处。果然大门打开了，他们便进入青之迷宫内。

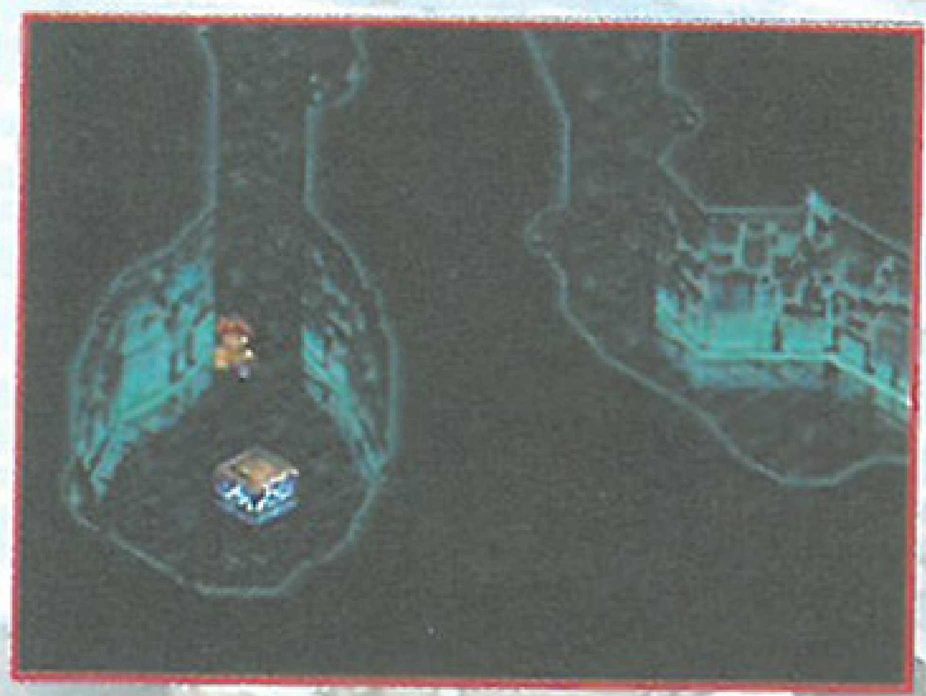




当二人进入迷宫第一层便会发现有很多怪物，希罗先要开始使用分布在三个位置的机关来筑起一座石桥，而过桥后再开启一个机关来打开电门便可上迷宫二层。在迷宫第一层可取得道具“天使之泪”。到达第二层后，希罗只需按动四个房间的机关后便可到达传送装置，去到迷宫的最后地方。经过这里后便成功到达青之塔的前庭。在这之前在第二层迷宫中可取得道具 “青之星的光”。

进入塔后经过一轮战斗后，终于来到了第七层。在这一层上是没有怪物的，希罗照着爷爷的吩咐四处调查时，触碰了球型的机关便立即传送到塔的最上层。希罗还未定过神时，发现这里有一颗发出强光的大水晶。

当强光过后，便出现一位身穿红色如神官衣服打扮的少女。希罗面对这少女，被吓得目定口呆，同时也被这少女的美貌所迷住。少女这后向希罗说出自己的名字，她是从青之星而来名叫“露茜亚”。为了阻止大地上的灾难发生，希望可见到女神阿露典娜。她得知希罗是这个星球上的人类，希望希罗能带她到女神阿露典娜那里。而希罗虽然不知女神的所在地，但可能受露茜亚美貌吸引所以他答应了。然后露茜亚使用魔法和希一同回到第七层去。

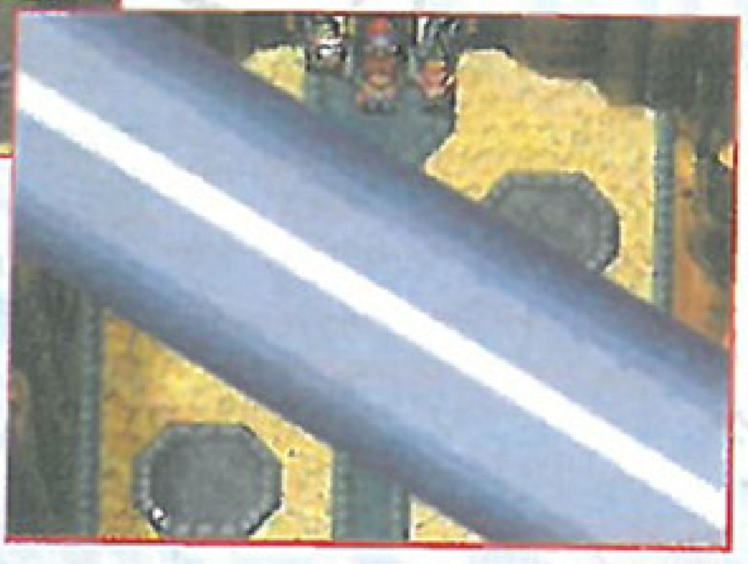


重遇爷爷后，虽然未明详细情形，但也只好先离开青之塔后再作打算。去到第六层时会遇到一大群怪物，希罗正想一试身手时露茜亚使出魔法一击便把全部怪物打倒。爷爷看见后心想露茜亚真的如尼奥所说是一个魔王。由于露茜亚的魔力强横所以很快便回到前庭。

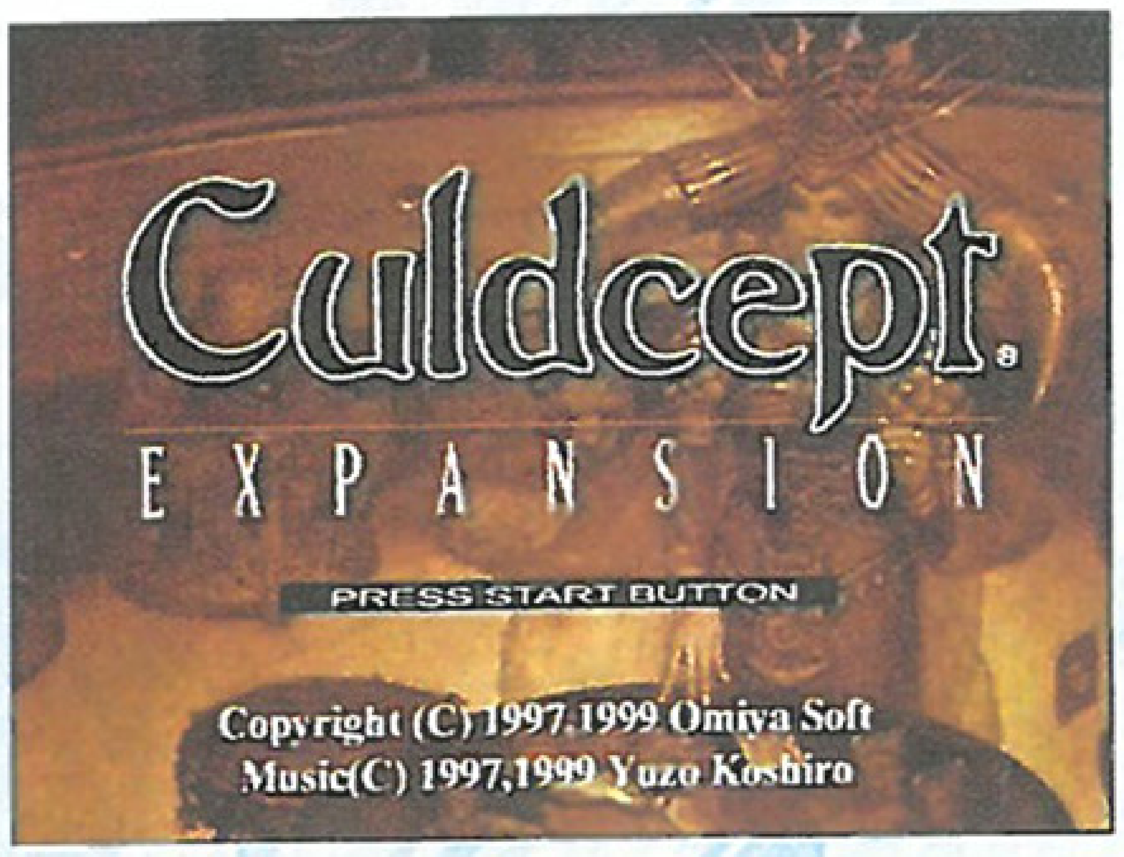
露茜亚似乎对一切事物环境都感到好奇。就在这时，一个声音突然传来，原来声音是来自魔王佐化。她本想借助龙的力量去攻击佐化，但由于龙已经被他封印了，所以不能使用。反而露茜亚中了魔王的诅咒，也因为这样露茜亚失去了全部魔法力量。古安爷爷认为在没有其它方法解咒前，先回家从收藏的古书中看看有没有解咒的方法。但在回程途中，在青之迷宫中以前原本没有生命的石像复活，虽然想避开战斗，但始终无法避开只好与他一战。几经辛苦击倒怪物后，来到原先的入口处，但怎知门外的4个石像也复活了，这次希罗败了，正当想着这次必死无疑时，一道强力光线打在四只怪物身上，一瞬间怪物已消失了。原来是白骑士尼奥使用龙气船上的白龙炮将怪物消灭。而尼奥到青之塔的目的便是找“魔王露茜亚”。当尼奥问到他们中的少女是谁时，希罗推说青之塔顶有怪物出现，尼奥闻言便带着士兵匆匆走进塔内。之后希罗便乘机逃回家去。

(待续……)









Culdcept EXPANSION

Culdcept 扩展版

PS	TAB	CD-ROM
	MEDIA FACTORY 发售日：已推出 备注：对应震动手柄/多人玩分线器/1-4人玩	

极品卡牌游戏登场PS

《Culdcept》这个卡牌游戏在SEGA SATURN上推出后，因为其玩法简单，有很多美丽的卡片而大受好评，隔了一年后，终于移植到PS上了，诸位玩友不妨去体验一下卡牌游戏的乐趣！！！

游戏模式

分为故事模式、对战模式和MENU三种。故事模式之中会根据剧情和电脑对手决斗；在对战模式中，最多可以四人同时在版图上对战；在MENU中可以更改各种机能。

游戏玩法



有一种人可以引出卡牌(手札)的能力，这种特殊能力的人手持卡牌在各版图中和对手决斗。每人轮流掷骰子来决定步数，在各空置地形上放出自己卡牌中的妖精来占领该地。如果敌人踏中自己的领地又或者自己踏中敌人的领地，便会进入战斗，以大家手上的卡牌来决胜负，胜出者可以夺得该地区。只要达到每个版图上要求的魔力G(GAIN)并且最快到达终点(起点的城)便算胜出，完成该版图。

集齐卡牌

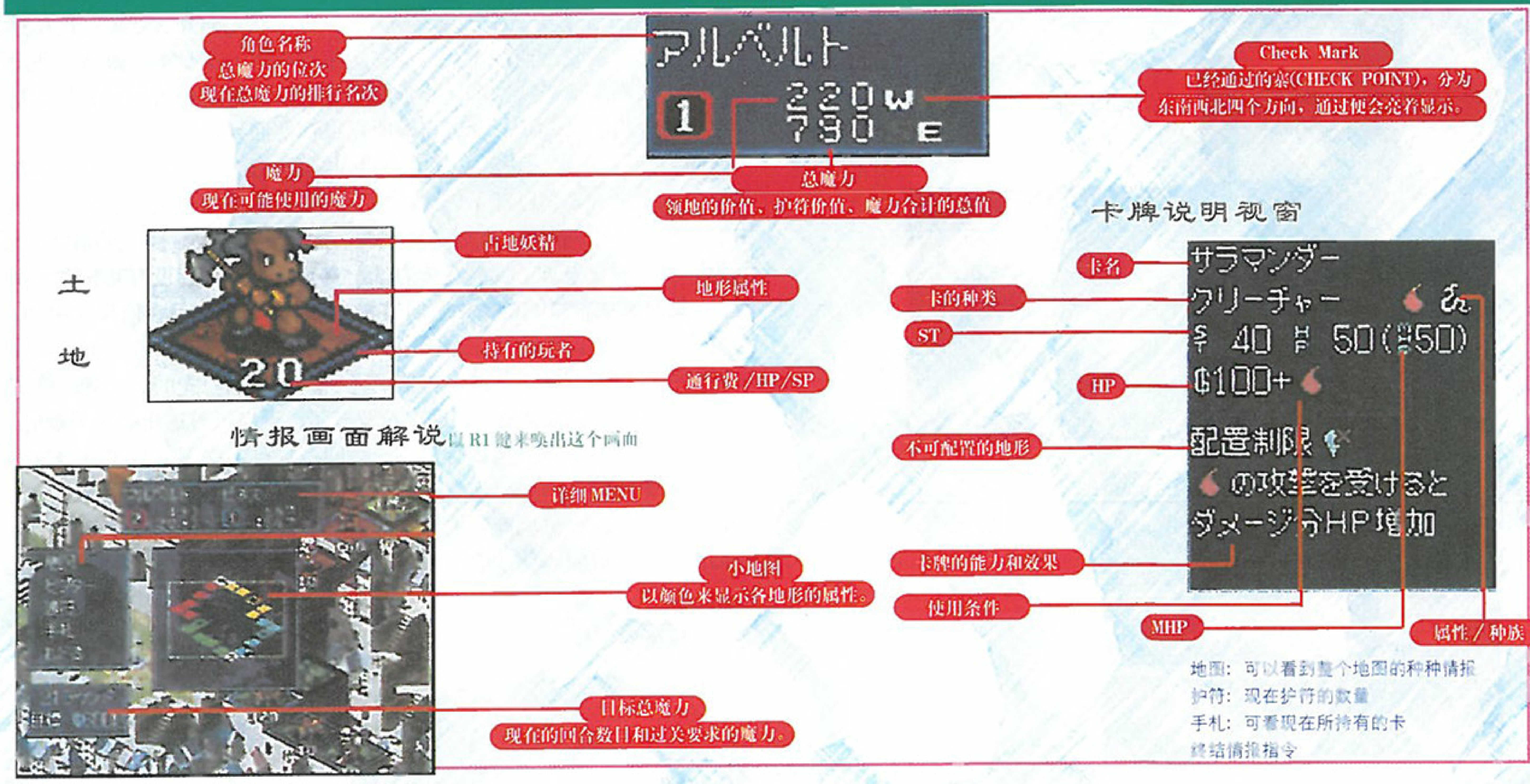


游戏中共有三百多张卡牌，玩者开始游戏时只能拿到很少的卡牌，随着游戏次数的增加，得到的卡数便会增多。这种情况不只出现在故事模式之中，在对战模式之中也可以得到新的卡牌。当然，胜出的话可以得到的卡牌便会越多。这也是这款游戏的其中一个魅力，吸引玩者努力去玩以拿到更多的卡牌。不过可以告诉各位，单单玩爆一次机，只可以得到很少的卡，游戏爆机之后会循环，敌人的能力会提升不少，而使用的卡也会更为罕见，玩者要继续玩下去才有机会得到这些不同的卡，因此要集齐所有的卡实非易事。

操作方法

十字键：	模式／指令／卡牌／游标的选择
○／□键：	决定
△键：	观看地形的情报
×键：	取消
R1键：	情报表示
L2键：	情报的切换
SELECT键：	HELP功能，说明各项事宜

画面说明



卡牌视窗说明

卡的种类	卡共分为妖精、道具和辅助三类。
MHP	MAX HP
使用条件	使用这张牌时所需要的属性或者是要消费的魔力。
ST	力量，每次攻击时给予敌手的伤害。
配置不可能地形	在哪些地形中不能使用这张牌。
卡牌的能力/效果	使用这张卡时出现的特别效果。

获得魔力的基本方法

1.环绕版图一周：在地图上通过赛(CHECK POINT)或者回到起点的城，都可以得到魔力。可以得到的魔力会对应玩者领地的数目和护符的数目而有所改变。

2.获得领地

在土地上配置自己的妖精，也就是使这个地方成为自己的领地，总魔力可以上升。

3.通行费

当敌人通过自己的领地时，敌方乖乖送上魔力，或者把他打败后都可以得到魔力。

游戏玩法篇

故事模式



游戏开始，首先从八名角色中选取一名作为你的角色，再输入名字后便可以正式进入游戏。如果不是第一次游玩，可以选择由接关开始游戏。在全体地图中可以选择前进的版图，另外，也可以编排自己的牌组。

对战模式

首先选择画面下方的“参加”，然后可以编集自己的牌组和进行各种设定的更改，也可以在这里进行牌的交换。其他的玩者也跟着进行这个步骤，最后选择地图、终了条件、土地(选择版图)、夺取卡数(两名玩者对决时胜方可以从负方处夺取卡牌的设定，最多可以一次夺取四张卡牌)，接下来再选择行动的先后次序便可以正式对战。



牌组的选择

在全体地图画面中，如果不是第一次游戏，可以在这里进行牌组的编排。游戏中共有三百多张卡牌，但每次只可以选择五十张来组成牌组出战，所以要经常编排组合自己的牌组，加入强劲的、减少没用的卡，以确保实力。

卡牌入手

在每一个回合中自己都会得到一张新入手的卡，最多可以同时拿六张卡牌，如果要想比六张多就得放弃手头上的其中一张卡牌。

卡牌篇

卡的稀有程度

卡的得到程度共分四种，从卡的编集资料的右下角可以看到，分别为N-普通的卡、S-珍贵的卡、R-稀少的卡、E-要达成特定的条件才能得到的卡，E种卡是游戏中最难得到的卡。

妖精卡

妖精的属性

妖精的属性共分为五种，如果土地的属性和该妖精的属性相合，妖精的实力就会增强。



地属性　防御系。其中的妖精多数持有援护能力。

火属性　攻击系。妖精均多数会有较强的攻击力(ST)。

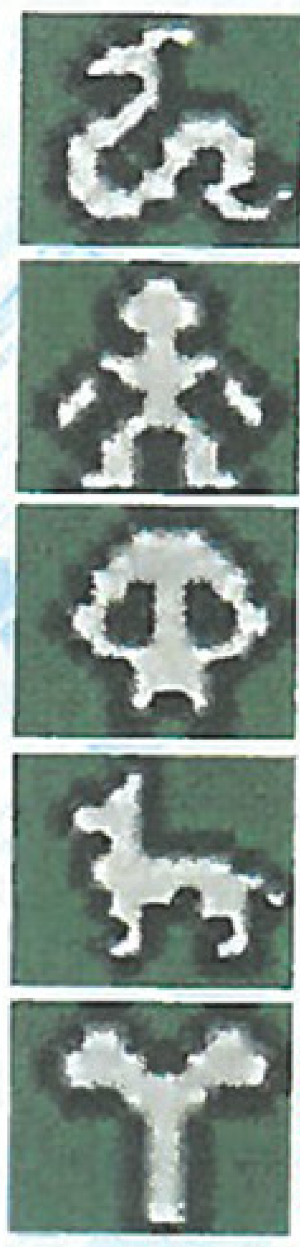
风属性　攻击系。这属性的妖精多数拥有先制攻击的能力。

水属性　防御系。其中的妖精多数持有“无效化”的能力。

无属性　没有属性的妖精，使用价值不高。

妖精的种族

妖精的种类也分为五种，不同的种族会适应不同的地形、使用不同的宝物和对战时的能力也会有所不同。



龙族　强力的龙之一族，可以使用卷物和道具。

人族　人类种族，可以使用所有的宝物。

不死族　只剩下一缕灵魂，可以使用防具以外的宝物

兽族　人族以外的动物，除了卷物以外的宝物都可使用。

植物族　植物型的妖精，可以使用的宝物有防具和道具。

宝物卡

战斗时辅助妖精战斗的卡，可以使妖精的HP和ST增加，还会有特殊能力。不同的种族可以使用的宝物也有所不同，而且很多时候使用宝物需要消耗魔力。

宝物卡的种类



武器　主要在战斗中使妖精的ST提升，侵略时使用会有效。使用种族人、兽、不死

防具　主要在战斗中使妖精的HP提升，防御时使用会有效。使用种族、人、兽、植物

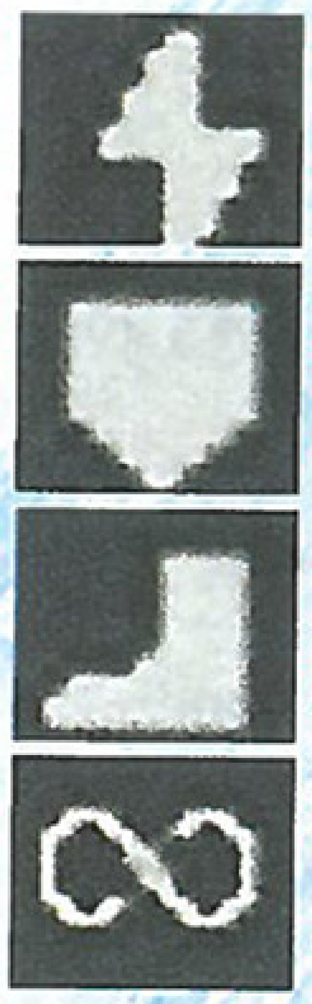
道具　给予妖精特殊的能力和效果，内容非常丰富，要好好选择。

卷物　使妖精能够不受地形的限制让敌人受到伤害。

辅助卡

地图上使用的卡，可以夺去其他敌手的魔力、操作步行的步数等，但使用费魔力。

辅助卡的种类



攻击系　能向妖精或可以引出卡牌能力的人攻击，当使用来攻击妖精时可令战斗更加容易；若使用对付可以引出卡牌能力的人时有可能令敌人不能行动。

防御系　妖精和可以引出卡牌能力的人都可使用，妖精使用最大的HP值会增加；可以引出卡牌能力的人使用的话可以防止敌人的辅助攻击。

移动系　目的为操作骰子，影响可以引出卡牌能力的人的步数，形成对自己有利、使对手不利的状况。

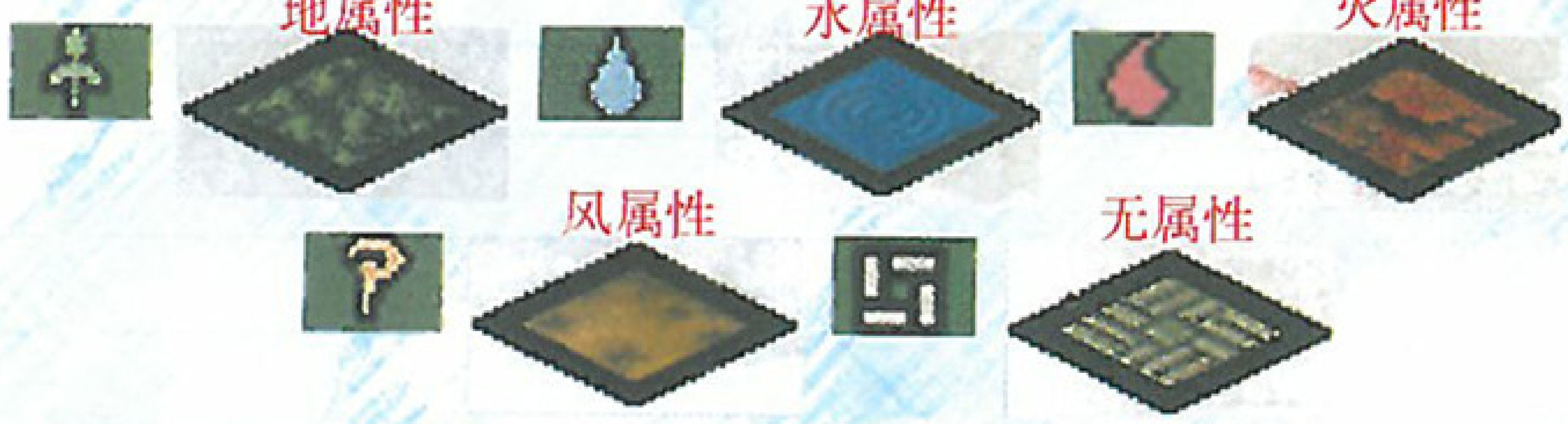
其他系　有其他作用的辅助卡，对游戏的展开有利。

土地的种类

土地大致上分为两种类型——通常地形和特殊地形。

通常地形

可以在这种地形上召唤妖精，如果妖精的属性和土地相同，战斗时HP会得到“土地等级×10”的地形效果。如果土地和妖精属性不分的话，就不能召唤出来妖精。没有属性的地形不能得到地形效果。



特殊地形 城、寨、圣堂、祭坛、商店及转送阈六种



起点的地方，通过寨之后围绕版图一周回来，可以得到魔力。而踏上城则可以使用领地指令。



环绕地图行走时一定要经过的CHECK POINT。与城一样，如果踏在上面可以使用领地指令。



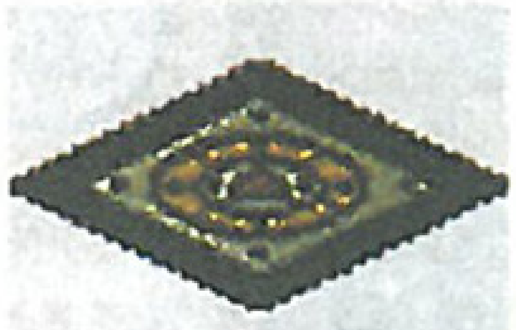
通过时可以做护符的买卖。



在上面停止的话可以买卖或交换卡牌。



停在上面向神祈祷会发生不可思议的现象。



停在上面会强制性地被送到另外的地图之上。

妖精的能力

妖精的能力主要有以下各项

能力名	效果
先制	当身为防御的一方时可以作出先制攻击。
后手	与先制相反，当为侵略的一方时对方可作先制攻击。
毒	给予敌人中毒的效果，使敌人每回合都会损失HP。
麻痹	使敌人麻痹。麻痹状态中的妖精攻击时没有特殊效果，
	也不能使用道具。
混乱	敌人所受的伤害会有30%由自己承受。
石化	使敌人变成石头，不能移动。
即死	可使特定的对战对手HP变成0的效果，但讲求成功率，
	有时不一定会成功。
防御型	侵略时不能使用，妖精也不能使用移动的指令。
援护	使用宝物的妖精，会使HP和ST增加。
无效化	不受特定对手的伤害，不过如果对手使用卷物则不能使其攻击无效化。
强打	可对特定的妖精使出通常威力1.5倍的攻击。
	使用宝物中的武器时，其增加的ST也会计算在1.5倍之内。
魅了	把敌方妖精吸引到自己的卡上，不过当自己已经有六张卡时
	不能发挥效果。
再生	只要没有死去，每次战斗后都会回复全部HP。
能力值变化	战斗中只要达到某些特定的条件，妖精的ST和HP便会起变化。
变身	妖精变成另一只妖精，变身后便会永远维持变化后的那只妖精。

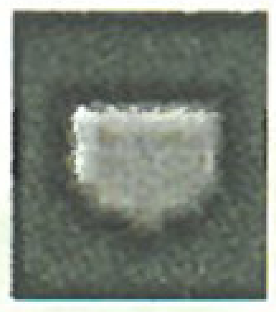
召唤妖精

不能召唤的场合

走到空地上便可以唤出妖精来占领该地，但可能也有些条件限制，不是每只妖精都能召唤出来的，以下是一些不能召唤的标志。



没有足够的魔力。



防御型，不能侵略。



不是召唤时必要属性的土地。



没有卡牌可以召唤出妖精。



不能配置在这个属性的土地上。



受到别人的的辅助卡妨害，不能召唤。

召唤后的妖精

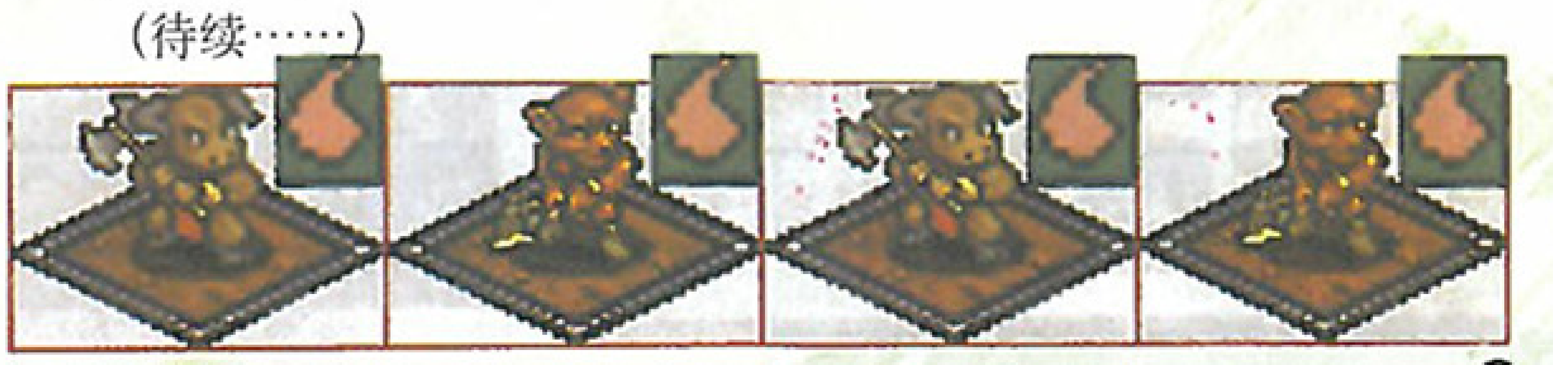
妖精的作用在于作战，不论守地或是侵略都无可避免地要战斗，当妖精的HP变成0时便死去。而使妖精的HP回复的方法有三个。

1. 每环绕版图一圈，各领地的妖精便会恢复自身MHP的20%。
2. 使用辅助卡来使之恢复。
3. 使用领地指令，把妖精回收到卡内，派另一只妖精来看守该地。回收的妖精下次使用时便回复到最高的HP。

土地的连锁

只要在一个区域内占领越多相同属性(颜色)的邻接领地，土地的价值和通行费便会提高，这就是土地的连锁。土地的连锁数增加，其效果便会增高，加上土地等级的提升，总力便可以大幅增加，这是这款游戏取胜的重要方法。有三点大家要记住：1.土地的连锁要在同一个区域内才有效；2.护符的价值在区域内计算；3.辅助卡之中的有些效果是会对整个区域起作用的。

(待续……)



排行榜选票

诸位玩友，该是你们挥手上阵的时候了，为了自己的“游戏排行榜”从现在开始就“奋笔疾书”吧!

本刊拟从下期开始刊登“自己”的“游戏排行榜”和“游戏人物排行榜”，而且还会刊登出“日本本土游戏排行榜”作为对照，希望能得到诸位的大力支持。

排行榜选票(复印有效，填写时请注意字迹工整、清晰)

姓名：　性别：　年龄：　电话：　邮寄地址：　机龄：

最喜欢的游戏：①____ ②____ ③____
(填写此项时请注意时效性)
④____ ⑤____ ⑥____
⑦____ ⑧____ ⑨____
⑩____

最喜欢的游戏人物：①____ ②____ ③____
④____ ⑤____ ⑥____
⑦____ ⑧____ ⑨____
⑩____





如何找寻《POCKET MONSTER STAKIUM 2》中的第151只小精灵

N64　SLG　对应GB游戏卡带
任天堂　发售日：已发售　备注：1-4人玩

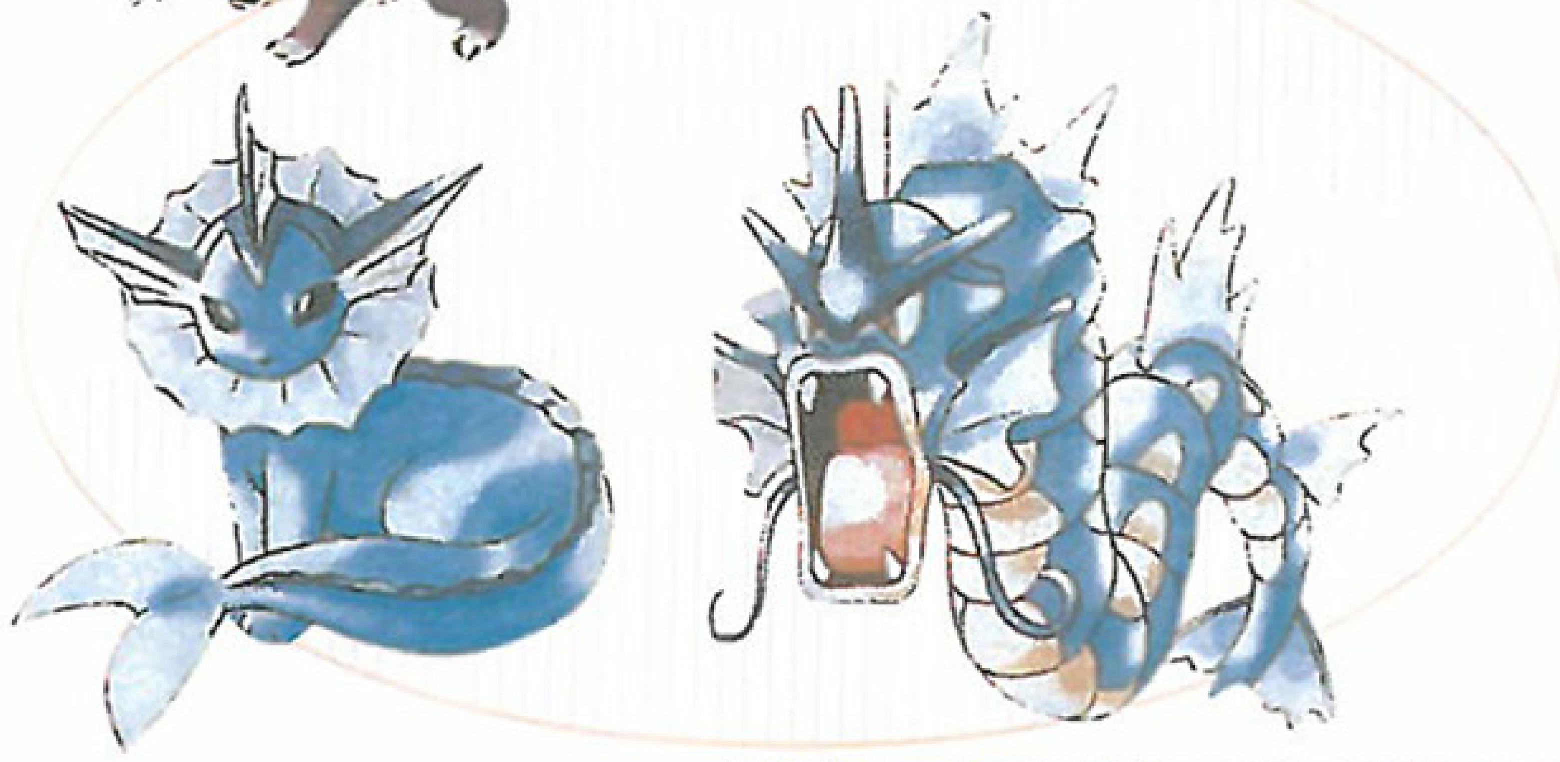
取得第151只小精灵的方法：

以物换物 交换怪物

玩者在捕捉第151只小怪物之前，必须准备三只怪物：



1. 老鼠一只(要将他转换为NO.151)
2. 属性第一项是水的怪物一只(水族类的大部分都是)
3. 任何怪物一只(以下称媒介怪物)



搜獵行動三步曲

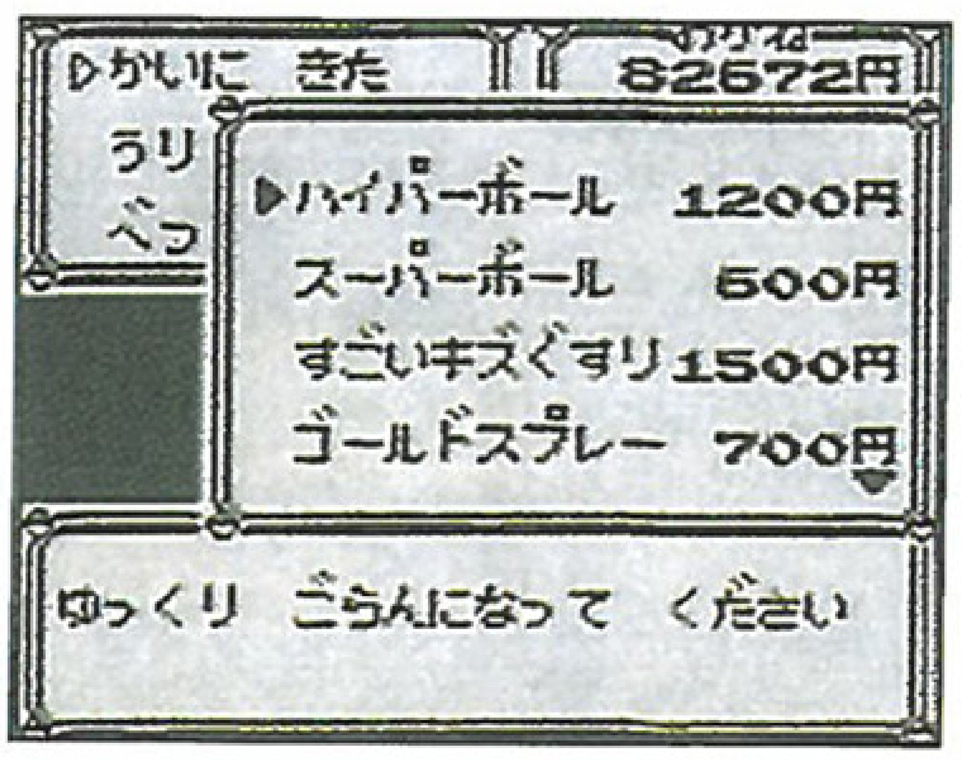


首先到起点北面的村庄去，在它附近的草丛使用此秘技。

第一步

把媒介怪物放在第一位，然后将道具栏打开，由上往下数到第十三个道具，然后按住SELECT(选择)键不放，看到游标闪烁即可放开，然后再按B，B跳出选单走入草丛，遇到怪物后，进入战斗。

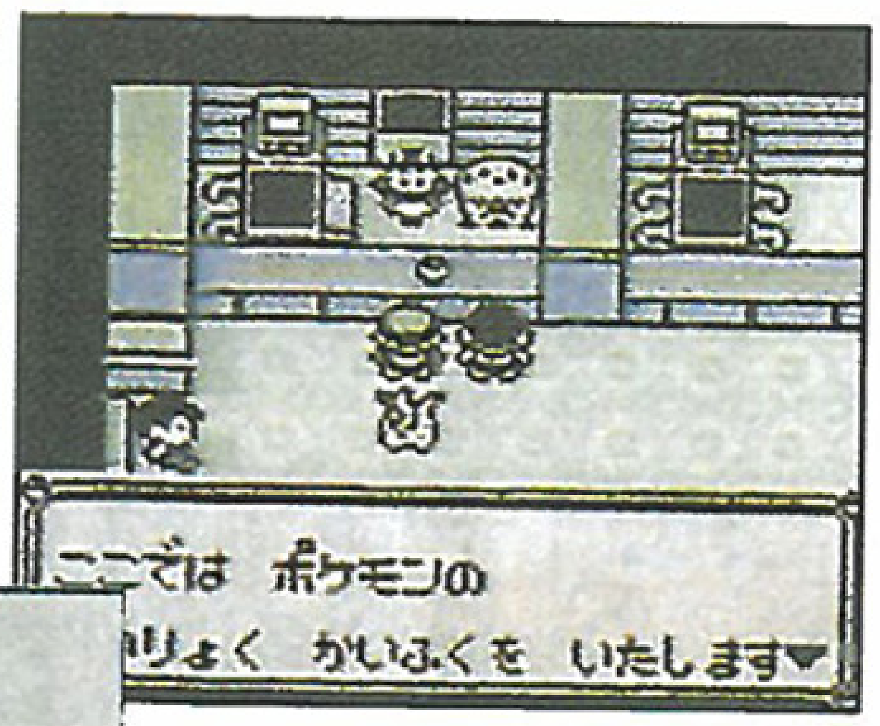
当战斗时，选择查看怪物情况的选项(就是四个选项中，左下角的那个)按A选择老鼠，此时因为程式会出现BUG，画面会乱掉而不能进入这怪物的选项，不过只要再按一下A便即可进入这怪物的选项，在第一个选项上按SELECT，然后跳回战斗画面中。接着立刻逃跑，走回村庄，然后再走出来，只要走进再走出便可，而中途不能发生任何战斗或其他事件，否则便会功亏一篑。



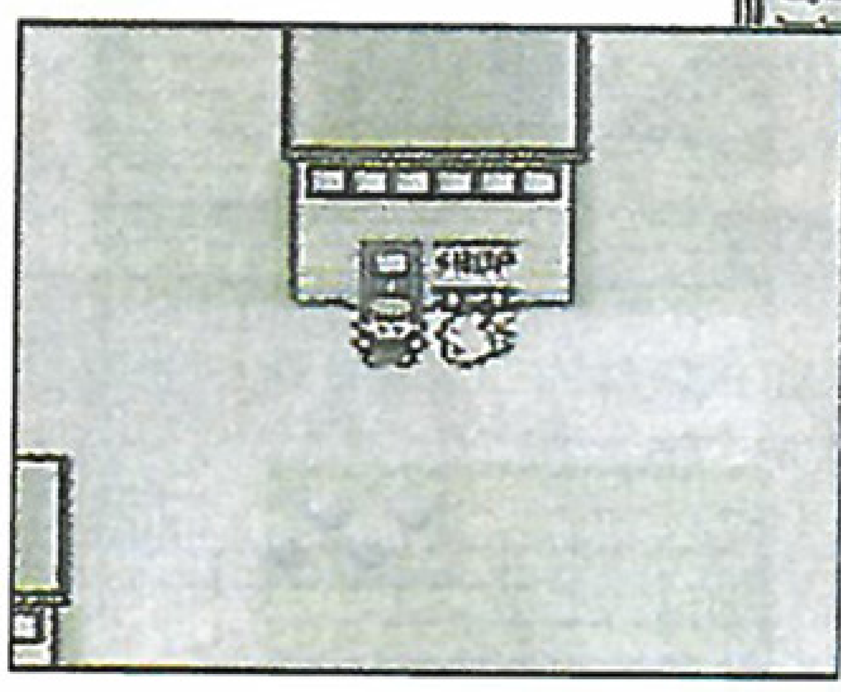
第二步

再走到草丛前。把水属性的怪物换到第一位，然后将道具栏打开，由上至下数到第十三个道具，同样在其上按住SELECT键不放，看到游标闪烁即可放开，然后按B，跳出选单走入草丛，遇到怪物后，进入战斗。

其余照上面的步骤再做一次，只是把媒介怪物换为水属性的怪物而已。



战斗完后走回村庄，往POKE中心去，把老鼠存入再提出，然后再去补血以及检视一下怪物状态，即可看到第151号怪兽，虽然名字还是原来的，但是实际上已经变成怪物151号了！



第三步

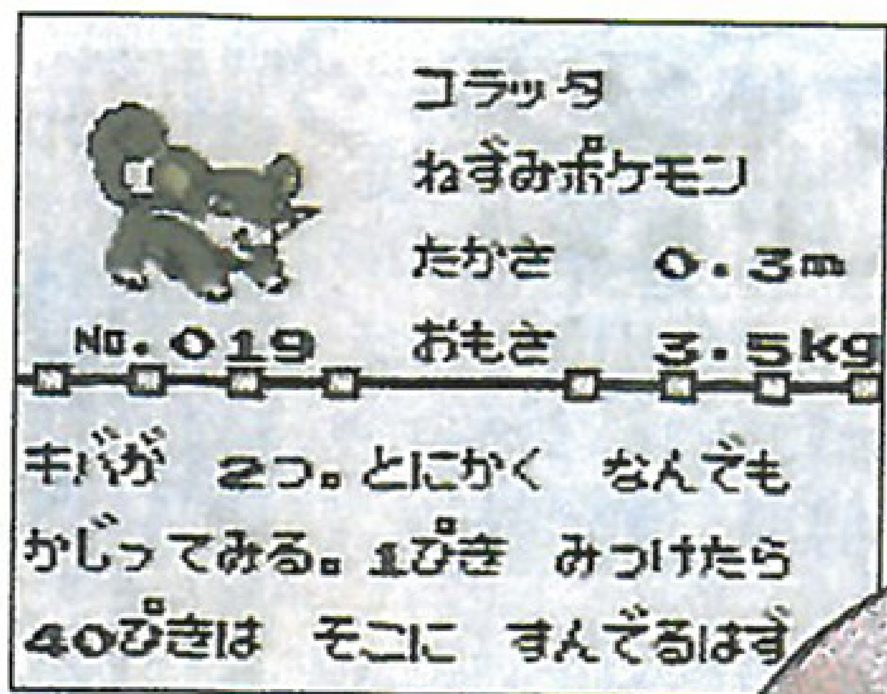
这就是使他完全出现的方法，虽然他的属性不变，但实际上却还是跟老鼠一样。

属性修正法如下：

属性修正方法：请先准备三只怪物

首先是属性一的修正

1. NO.072的水母一只
2. 刚刚做出来的NO.151
3. 任何怪物一只(以下称媒介怪物)



先将NO.151放在第一位，将道具栏开启，在第13个道具上按住SELECT，游标闪烁后按B，B跳出进入战斗后，选择查看怪物情况的选项，在水母上按住SELECT钮，程式会出现BUG，与上面一样，做完后便逃跑。再把媒介怪物放在第一位，依照上面一样，由上至下数到第十三个道具，同样在其上按住SELECT键不放，看到游标闪烁即可放开，然后按B，B跳出选单走入草丛，遇到怪物后，进入战斗，然后选择查看怪物情况的选项，在水母上按住SELECT钮，当程式会出现BUG后便逃跑，此时属性一已经发生变化。

属性二

1. NO.072的水母一只
2. 修正了属性一的NO.151
3. 任何怪物一只(以下称媒介怪物)

紧记第1和3点必须更新！

完全照着属性一的修正法去做，即可将属性二修正为与属性一相同。





Pokemon Pinball
口袋妖怪弹子机



由以往育成RPG玩法的《POCKET MONSTER》摇身一变成为一只弹子机游戏，所以非常有新鲜感，当中的150只宠物小精灵依然健在，再加上有震动效果，POCKET MONSTER的FANS又怎能错过呀！

GB	ETC	盒带
	任天堂　发售日：已发售	

弹得好捉得到　弹珠捉怪物

红版捉怪物当写真

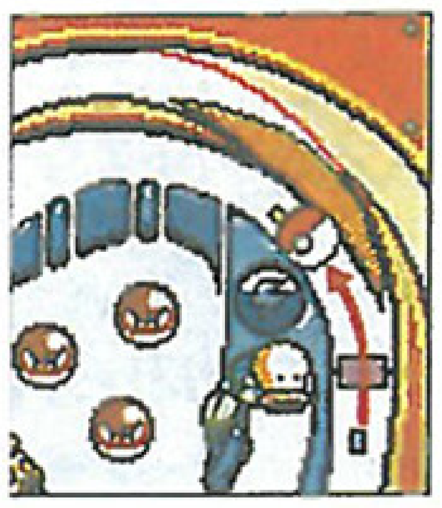


此游戏共分“红版”和“蓝版”两种。刚开始时玩者有三粒弹子，而玩法是大家只要一直保持弹子，利用两边的控制杆使它不要跌下便可。而此游戏最特别的玩法是，只要达成一定的条件，就可以进入一些特别的BONUS STAGE(奖分关)。而且还可以养有一些ＭＯＮＳＴＥＲ。将所有的MONSTER全部集齐，组成POKENMON图鉴吧！



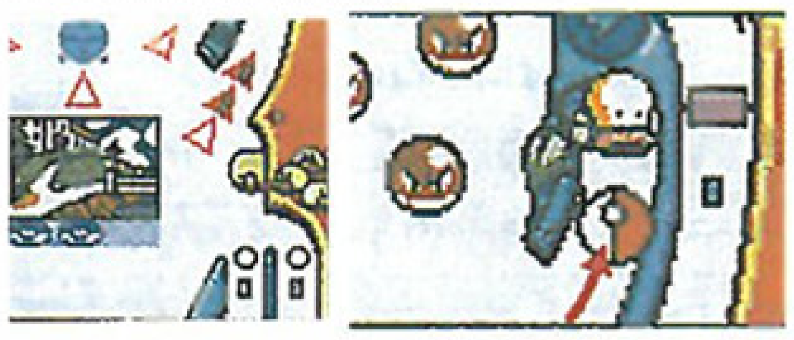
当玩者收集到一些MONSTER的时候，大家便可以在图鉴中欣赏他们，而当中会有一些有关他们的资料和图片，而按他的时候，还会叫出声音来。另一方面，那些MONSTER是会进化的，大家可以留意他们进化的过程。

红色版上捉MONSTER



只要通过图中所显示的地方后，GATE MODE(门模式)就会出现。而游戏刚开始时，便已经有两个箭嘴出现。只要有两个以上的箭嘴出现，就会出现GET MODE(得到模式)。

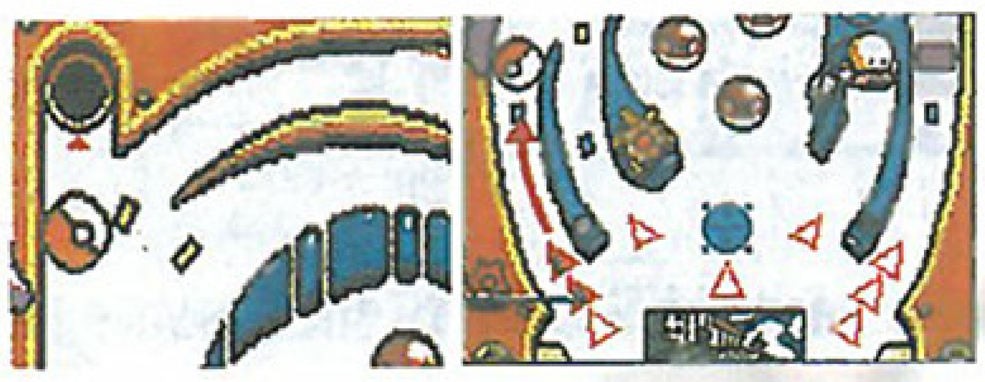
当GET MODE出现，在限制的两分钟内必须要把弹波打进去，否则便会消失。



如打中这个位置，就会得到一张卡，完全见到那只怪物时，如果能打中小精灵三次的话，便能捉到它。

红版MONSTER的进化历程

如图的显示，只有通过这里便能得到一个进化箭头。而三个箭头便会成功开到进化的通道，把弹子球顺利打进去的话便可成功。



因为一些怪物并不能进化，所以就算能打进去也没有任何效果。

进化的道具



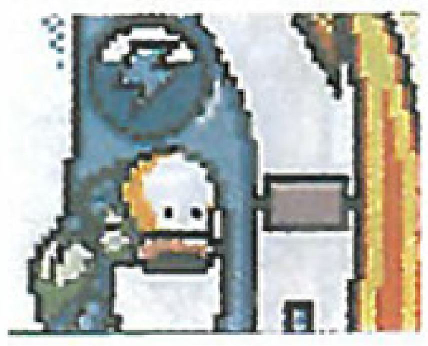
进化的道具总共有7种，每次出现的都不一样。

得到进化道具之后，便会出现怪物选择的画面，让大家选择现在手上其中一只怪物来进化，限制时间为两分钟。

无敌电流“超”

这两个“比卡超”是用来防止弹子在旁边跌落的工具。当弹子快要跌落时，只要按弹子跌落那边的按钮，“比卡超”便会发电，将弹子弹回来，但使用前必须要储满电量，而储电的方法是，只要将弹子弹到会转动的转板时，转板转动时便会有储电效果，这时电量的多与少便会在旁边的圆形标志上显示出来，如果弹子冲击力大的话，可能一次便会储满。





蓝色版上捉MONSTER

只要在如右图中所示的地方通过之后，就会出现箭头。而游戏刚开始时，便已经有两个箭头出现，只要有两个以上的箭头出现，再将弹子弹入中央右边的洞穴，就会出现GET MODE。



当GATE MODE出现，在限制的两分钟内必须要把弹子打进去，否则便会消失。

如打中这个位置，就会得到一张卡，当完全见到那只怪物，然后再将那小精灵打中三次的话，便能捉到它。

有星号的怪物是不能进化的





这时候会出现一些箭嘴，打中所需的地方便能成功进化。

成功进化后，道具便会出现，要将弹子打过去拿取。



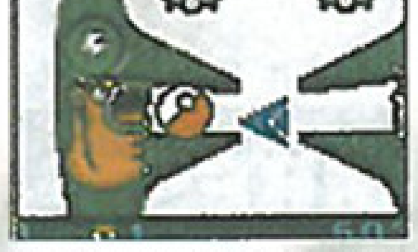
那些箭嘴只会出现十秒钟，要快点呀！



如果能取得三种道具，中间会出现一个洞穴，如果弹子能打进去，怪物便能成功进化，而进化的记录会在图鉴中出现。

蓝版MONSTER的进化历程





如图，只要使弹波通过进化通道，一盏进化灯便会闪动。让三盏进化灯闪动的话，将弹子弹入进化口。如果手上没有能够进化的POCKET MONSTER，则不会有任何变化。

红版的地图移动方法



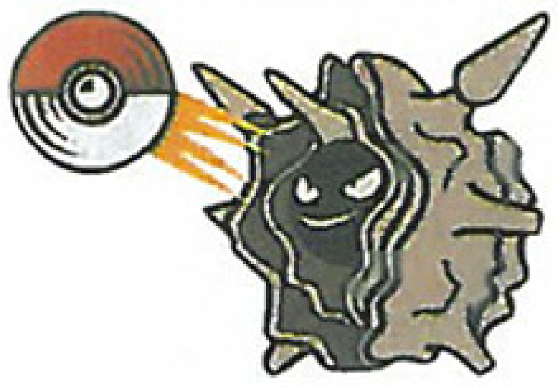


版面的左右方角有一个圆形的按钮，弹子每碰它一次，便会在旁边出现一个面谱，只要任何一边集齐三个面谱，地图移动模式便会自动启动，为时三十秒。

集齐右边的三个面谱的话，将弹子打进弹子版面右面的洞内。又或者让弹子穿过进化通道。

集齐左边的三个面谱的话，将弹子打进左上角的任何一条通道，弹



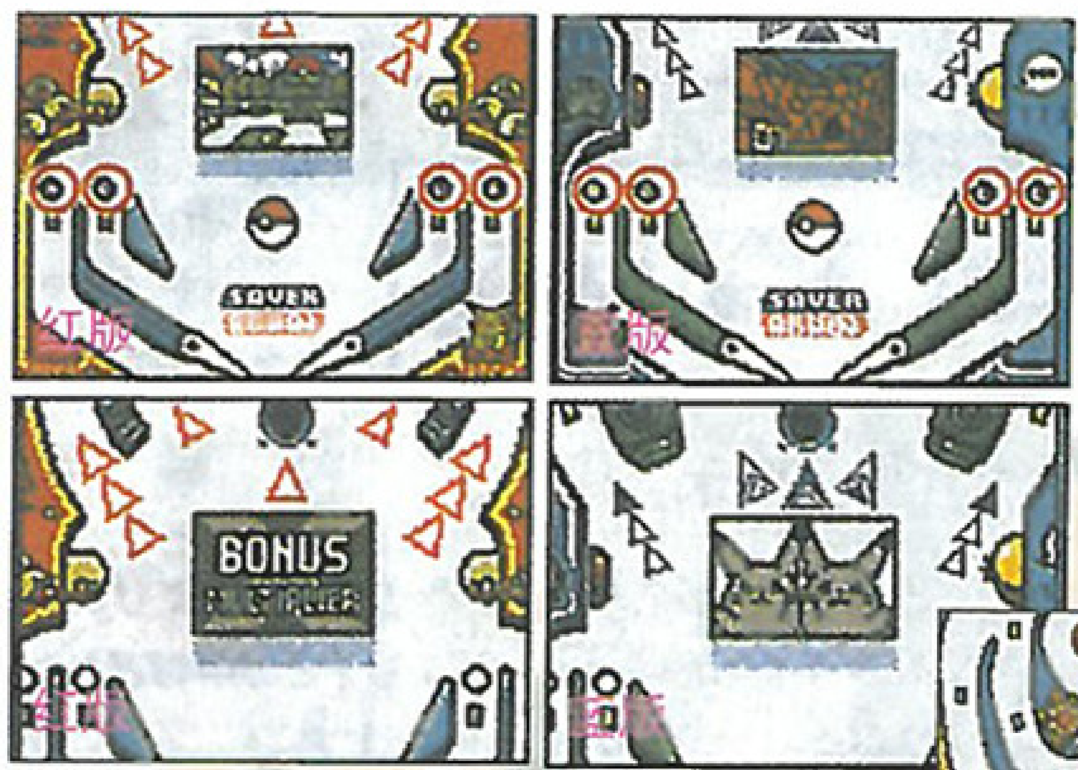


子版面中央的通往下一关的通道便会开启。

画面中央通往下一关的通道开启后，将弹子打进便可。

老虎机模式

利用老虎机模式，玩者可以得到IUP或高得分的奖励。



按左及A键可以移动灯的闪动位置。

让老虎机开启的方法

通过合计四条的危险通道，上面的四盏灯便会闪动。



倍数得分模式

倍数的模式

得分模式时让进化后的弹子得分倍数增加

弹子进化等级

弹子的进化时间为时一分钟，过后等级便会变回原来的等级一。

MONSTER BALL(妖怪弹子)

通常的弹子状态

进化1

SUPER BALL(超级弹子)

进化后的一分钟内，得分会比平常高出两倍。

进化2

HYPER BALL(超强弹子)

进化内的一分钟，得分会比平常高出三倍。

进化3

MASTER BALL(主要弹子)

进化内的一分钟，得分会比平常高出四倍。



有关地图模式

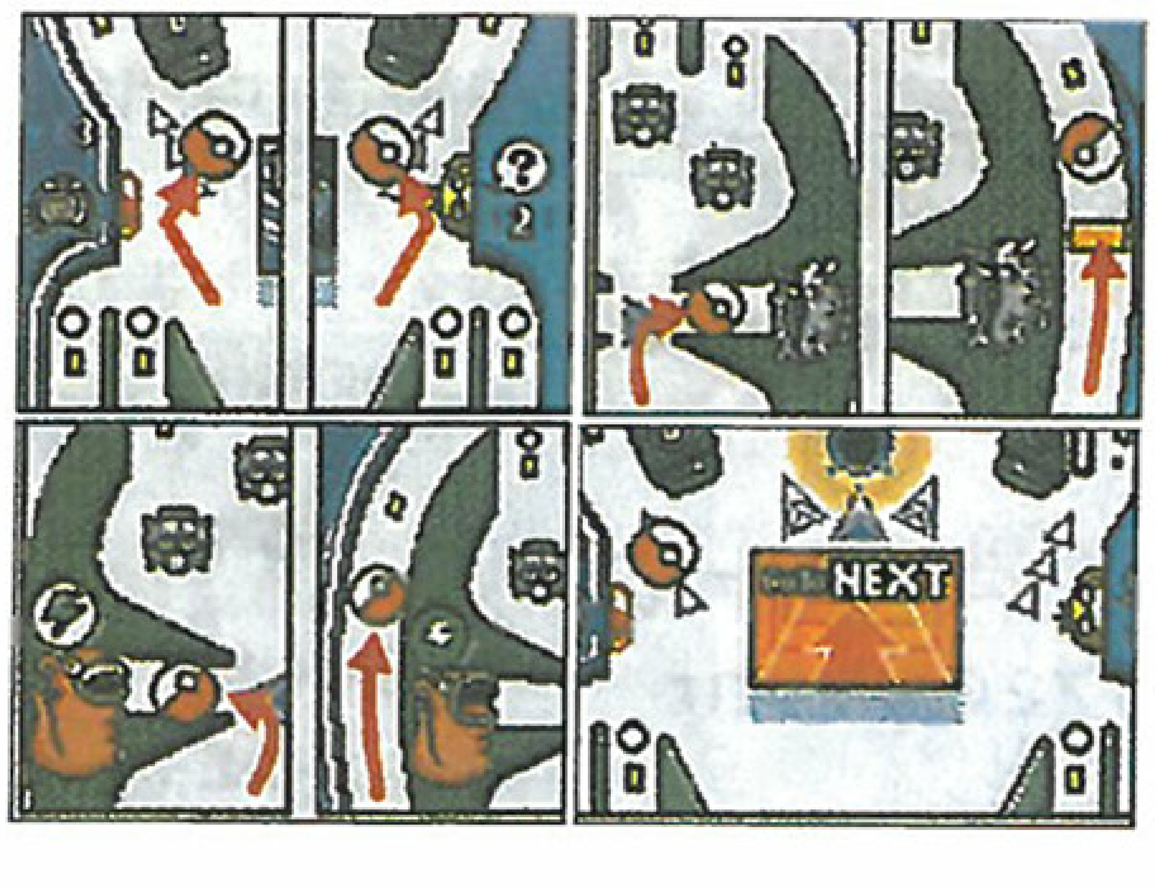
地图模式是转换POCKET MONSTER出现的地方。地图会出现在画面的最中间。



蓝版的地图移动方法

版面的左右方角有一个圆形的钮，弹子每碰它一次，便会在旁边跳升一个数字，只要任何一边的数字跳升到三，地图移动模式便会自动启动，为时三十秒。

右面的数字数到三的三十秒内，将弹子打进右边的活门。



左面的数字数到三的三十秒内，将弹子打进左上角的通道。

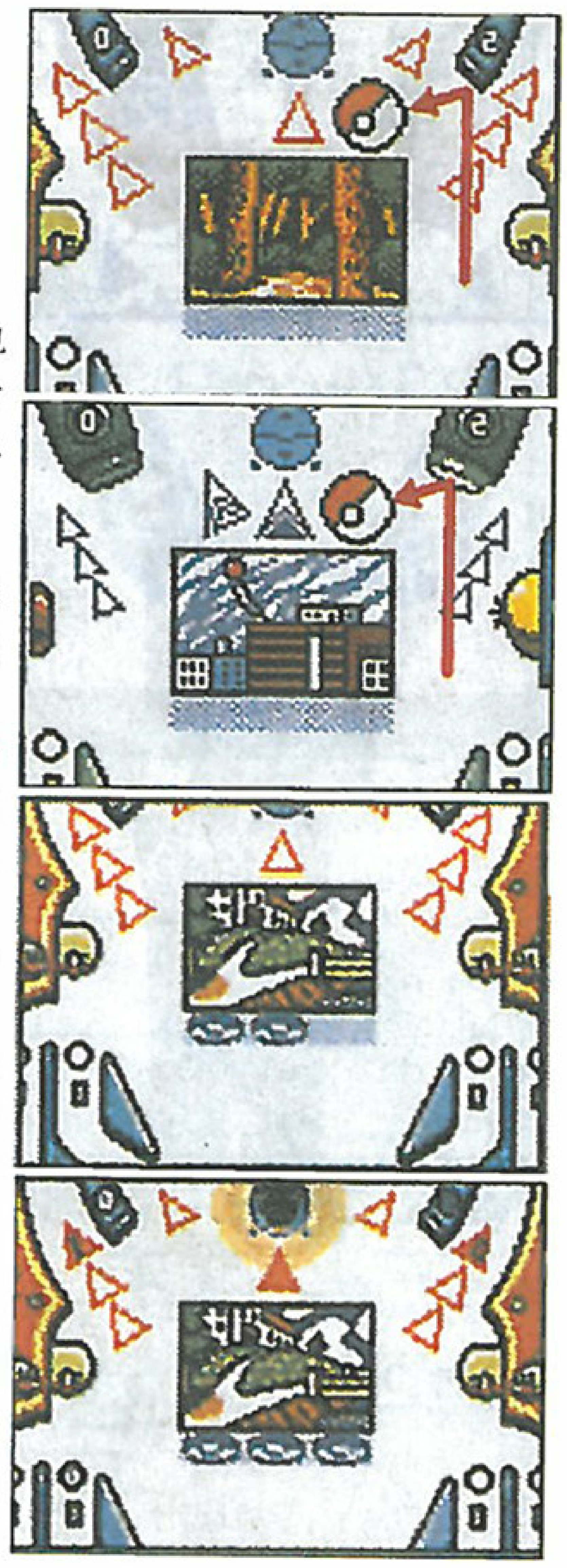
画面中央通往下一关的通道开启后，将弹子打进便可。

BONUS的启动方法



在BONUS LIGHT(奖分灯)的下面，有一个按键，首先让弹子打中左面闪动的按键，接着右面的按键便会闪动。

再将右面的按键击中的话，BONUS便会启动，表示的数字也会不断的上升，左右两个键顺序击中的话，所得的分数便会成倍地上升。



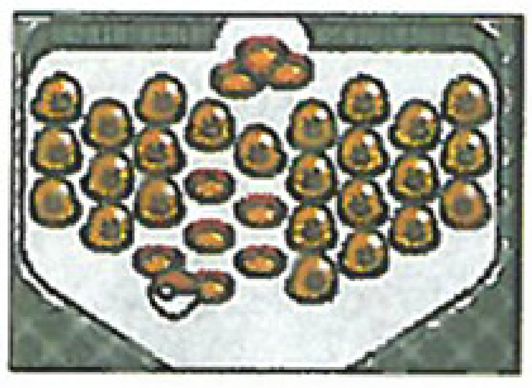
有关BONUS SATGE

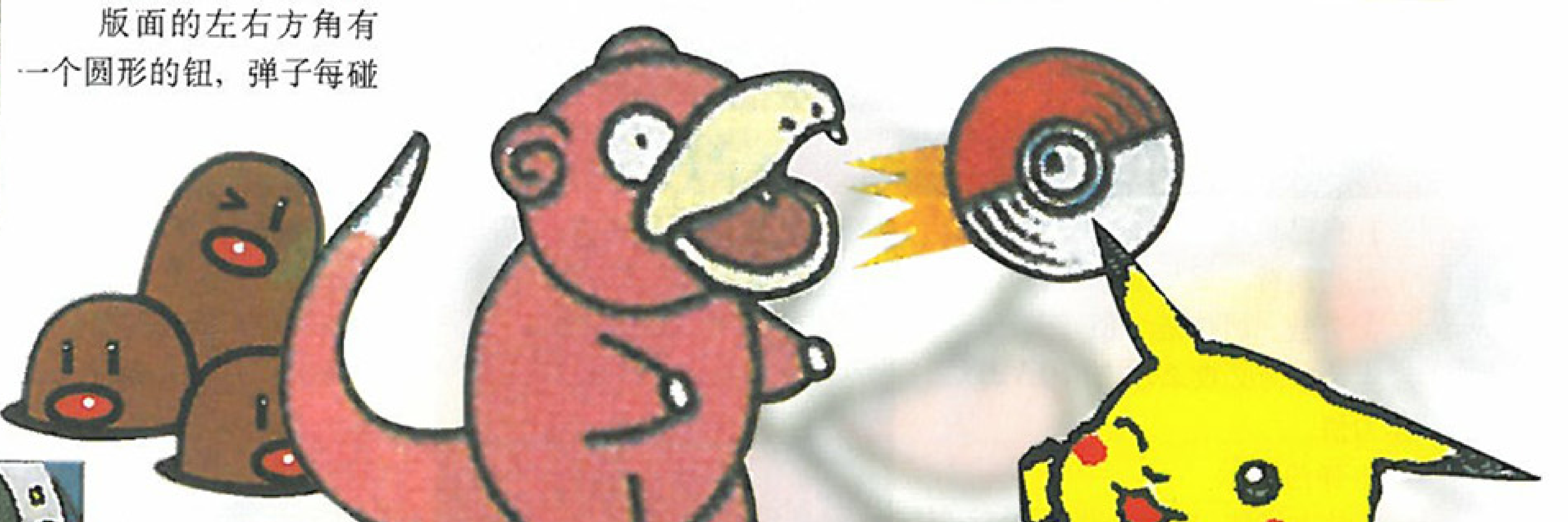
BONUS STAGE是一个能够大量得分的模式，除了现在介绍的方法外，还会有其他的进入方法。

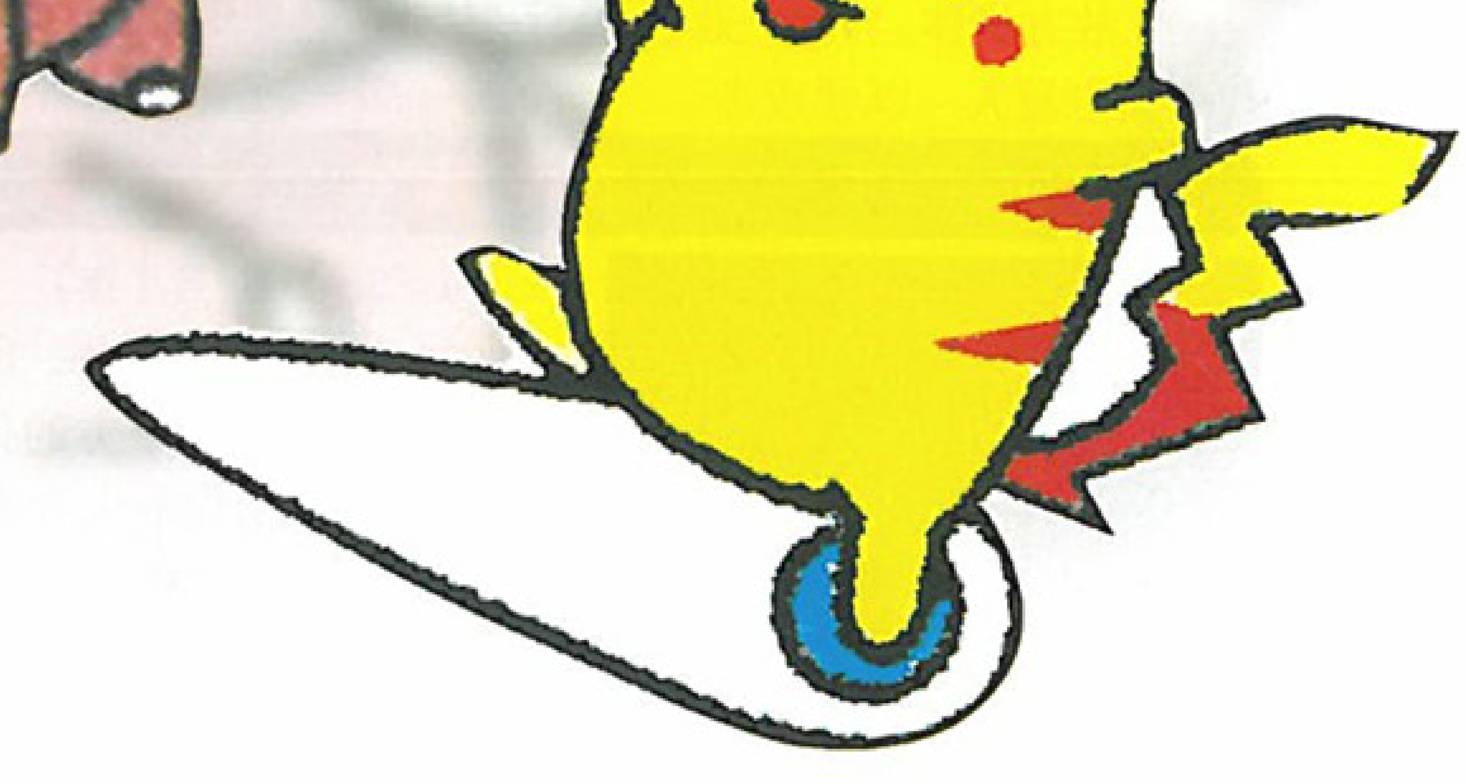
进入BONUS STAGE的方法

1. 捉到一只POKEMON的话，画面下面的弹子标志便会出现，让一只POKEMON进化的话，画面下面的弹子便会出现两个标志。

2.弹子标志出现三个时，中央的洞穴便会开启，将弹子打准的话，便可进入BONUS STAGE。







OMEGA BOOST (欧米伽提升)



PS	STG	CD-ROM
	SCEI　发售日：已发售	备注：1人／对应DAUL SHOCK

高自由度的射擊游戲



由《GT》开发人员所开发的射击游戏《OMEGA BOOST》终于在PS上登场，这是一款空战游戏，可模拟驾驶着机械人在宇宙或空中作战，并且可以自由移动，现在就为大家介绍一下每一版的作战方式。

操作方法

L1键：侧面移动
R1键：停止
L2键：机体L3后可用必杀攻击
R2键：后方视点
START键：暂停游戏
SELECT键：视点切换
方向键／ANALOG键：战机移动／选择
□键：无锁定目标攻击
△键：加速前行
×键：锁定敌人攻击
○键：加速前行

模式介紹



CAMPAIGN PLAY：正式开始游戏
TRAINING:练习模式
ZONE PLAY：可玩回在“CAMPAIGN PLAY”模式中完成的版数，但不代表选关。
REPLAY：重播玩者所玩的版段
LOAD SAVE：读取和记录档案
RANKING：成绩显示
OPTION：各项设定

畫面介紹



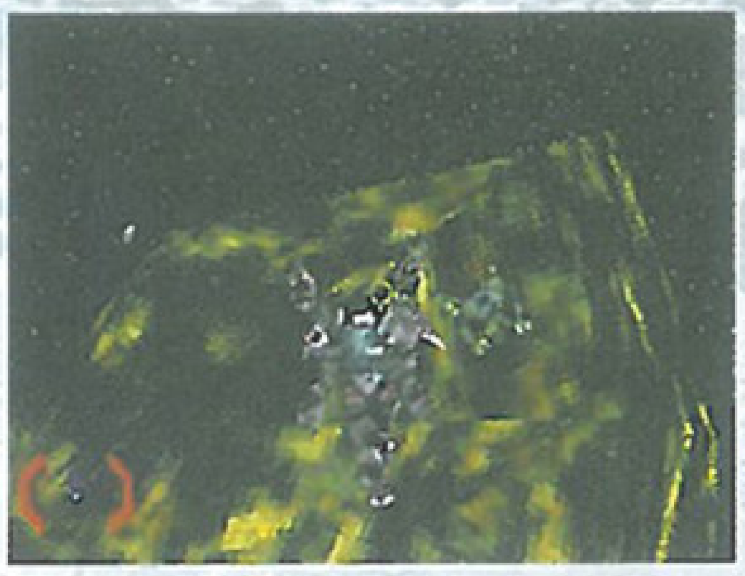
1. 自己机体
2. 指南针，显示敌人所在方向
3. 分数，机体能力值
4. 上方为必攻杀攻击值(LV3以后)及体力值
5. 弹药显示
6. 敌方机体，当中天蓝色“十字型”代表锁定敌人，以便攻击

練習模式



LESSON1(第1课)

由于是第一项训练，所以难度不高。玩者只要留意着左下方的指南针，再配合L1键移动，然后向敌人攻击便可，敌人是不动的，所以不难应付。这种模式为的是让大家早点进入状态，熟练操作游戏，同时也可以增加时间记录。



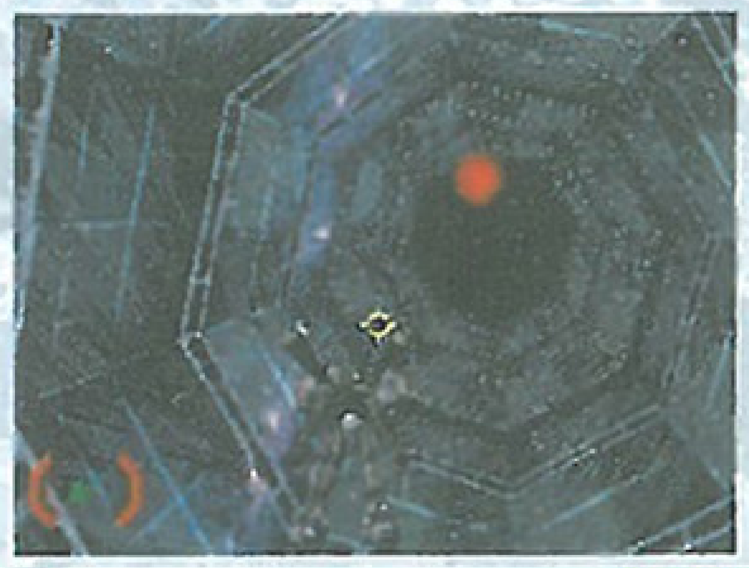
LESSON2(第2课)

这一次的练习除了要利用L1键找出敌人外，还要利用十字键来找出敌人，敌人藏在陨石中不同的角落，所以要细心地找出敌人来攻击。敌人与LESSON1一样，是不会作任何移动的，所以玩者只需细心地找一找敌人，难度也不算太高。

LESSON3(第3课)



这次是一个追击战，敌人虽只有一个，也不会发炮，但时常飞来飞去，十分讨厌，所以玩者应利用L1键追击敌人，见到敌人便发炮，当攻击至敌人能源全红时便完成这一次练习，训练难度同样不高，还可以循序渐进攻击敌人。



LESSON4(第4课)

这次是一个需要技巧的训练，玩者要“边走边射”，以螺旋式移动不断攻击红色的光球，光球一共50个，完成训练时便统计出玩者所击落的光球数目，当然越多越好。在这一个训练当中笔者提议大家使用ANALOG来玩，因为这样操作感较好，容易得心应手。

游戲前需知



在玩游戏前，先提醒大家，游戏方向要象《ACE COMBAT》一样操作，即是方向键下为上升，方向键上为下降。之后在游戏时别乱射敌人，因为命中率一低便减低升LV(级别)的机会，受伤太多也会使版数降低。A和B级可升LV，C和D级却不行，在游戏时玩者也要留意画面右下方的指南针，注意它显示出来的敌人的方向。在游戏时玩者还要重用一下L1键，因为这样可以立即移动到敌人面前攻击，此外，如果大家真的未能掌握游戏的话，可先在练习模式“TRAINING”中熟练一下。

對戰BOSS及每關玩法

1ST ZONE(第一個地帶)



由于是第一关，所以可算是“赛前热身”。最初玩者先击落一些敌机，之后便遇到一个大陨石。这陨石也会不断发出小石来防碍玩者攻击，所以当陨石中间的闸门打开时才攻击，当然无需正面交锋，只要在靠侧面的一方使用锁定攻击便可。

击倒大陨石后，再将机械人击倒，

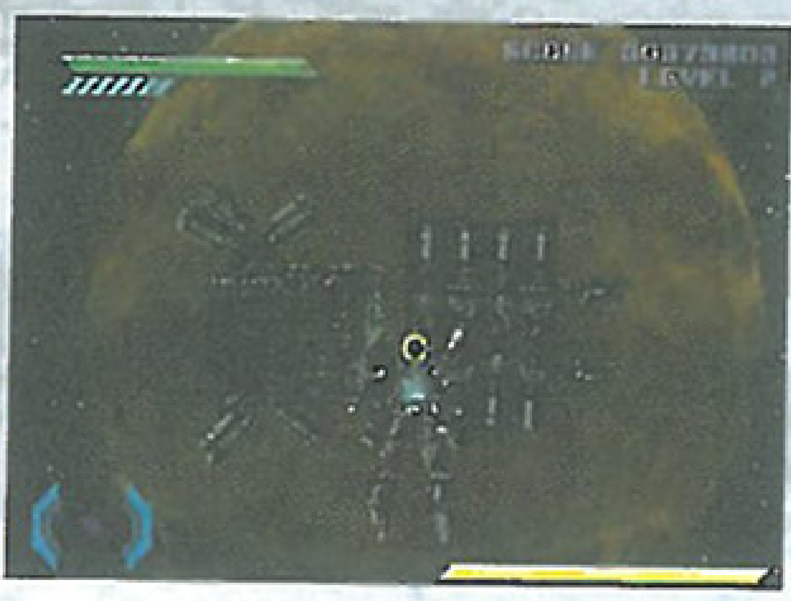


便遇见另一BOSS，这BOSS也一样无需正面攻击，只要在侧面不断攻击中心部分便可。因为如果向这BOSS正面攻击，它会向玩者攻击，攻击力颇大，同样地也无需理会飞出来的小战机。由于这一关难度不高，所以提升LV级别也不难。

2nd ZONE（第二個地帶）

第二关开始，如果大家先前玩过“TRAINING”的LESSON1-3的话，从这一版开始便可大派用场了，首先玩者击倒一些会向你攻击的敌人后，便会出现飞弹，这些飞弹被击倒后，便会走出一群敌人向玩者攻





击，这时玩者向它们乱枪扫射便可，其后还有3枚飞弹，但情况也一样，先后攻击3枚飞弹后，再不断扫射所有敌人。之后第一个BOSS是一个类似人造卫星的巨形BOSS，玩者只要走到BOSS的左面，不断在旁边的4个角位中的任何一个连射敌人，便可击退BOSS。

第二位BOSS是与自机相同体积的机体，玩者依照在练习模式中的LESSON3玩法便可，注意的是BOSS会迎面冲过来，不宜硬碰，此外玩者不妨在锁定攻击敌人后，回避一下。



3nd ZONE（第三個地帶）

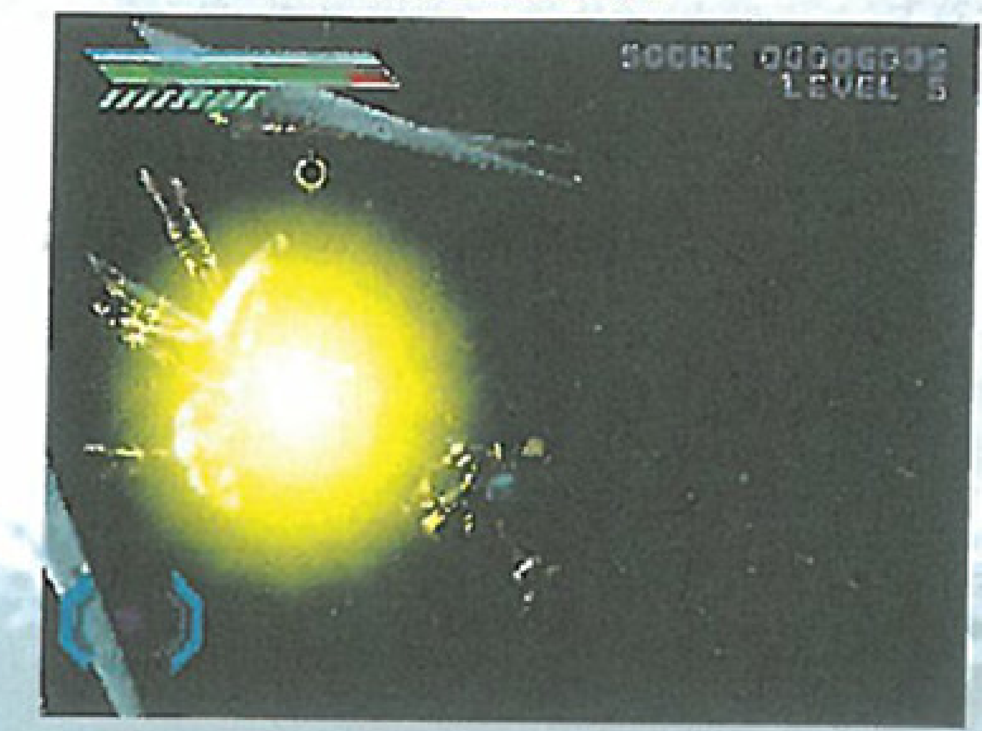
终于可在地面的战区作战了！首先玩者要击破所有战机及一些机体，其后便出现第一个BOSS。这



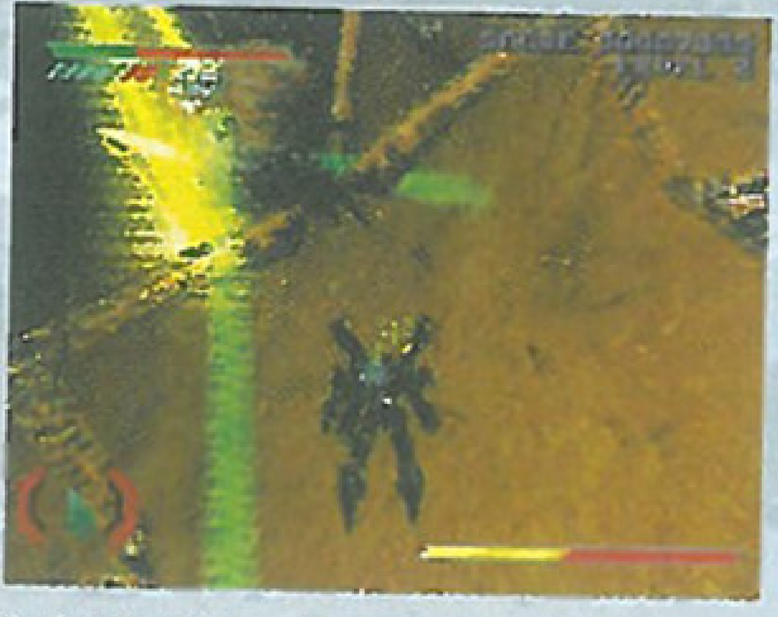
BOSS很像第二关中最后一个BOSS，但是这BOSS可放飞弹，不过攻击方法却大同小异。其后，真正BOSS出现，这个BOSS的外型十分类似F-117隐形战机，但体积较大，笔者提议大家应在BOSS的下方进行攻击，因为这BOSS的上方会放出红色光线，难以招驾，但若在BOSS下方的话，不但可回避BOSS大部分的攻击，并且可得到一“死位”，就算BOSS狂轰烂炸，玩者也可攻击打破飞弹，对付这BOSS最稳健的方法是在BOSS的下方使用锁定攻击，因为这个BOSS不能直接攻击，要找出其弱点作锁定攻击。



4TH ZONE（第四個地帶）



从这一关开始，大家会感受到这游戏的高难度，首先玩者先对付一些空中机械兽，它们会抓住自机自爆，所以要先在敌方未被杀死时立即将这些敌人击倒。其后便会在地面上出现一些机械地鼠。这些敌人用冲撞作为攻击手段，所以“边走边射”是对付它们的最好方法。这关一共有3个BOSS，第一个BOSS是一只机械蜘蛛，这蜘蛛攻击力强，但防守力弱，所以玩者在BOSS的正中心攻击后立即作回避，免得被BOSS的激光击中，若击中的话一定要不断按方向键挣扎，否则便失去大量体力。第二个BOSS是一机械蜈蚣，这BOSS





较容易对付，只要在BOSS出现时，立即使用锁定攻击，之后再连射，BOSS很快会被击倒。

最后一个BOSS是一大型战车，同样地以锁定敌人作攻击为佳。此外回避敌人时也需快速，因为敌人攻势很快，最好就用△或○键作前进回避，这BOSS最可怕的是使出可放在地上的火炎弹，所以这时玩者应避免接近地面。若到了LV3以上，必要时可使用“L2”键。

5TH ZONE（第五個地帶）

到了第五关，玩者一口气进入了敌方据点。这一关需要留意的地方





是玩者应先注意一下地形，否则会被撞倒受伤。其中玩者更要利用超凡的技术避过所有的障碍物。第一个BOSS是一个大型六角形BOSS，它会发出追踪激光，紧贴自机，所以要不断回避。与此同时更要向这BOSS攻击，伤到一定程度后，BOSS便“空心”，中间有一光柱，玩者要利用光柱间的空隙通过。这BOSS无须完全击倒。

之后，一连串的阵害物要靠玩者的“技术”了，如果一不留神便像弹子机般弹来弹去，消耗大部分体力。但笔者所知头一段可从下方直过，之后大家不妨使用R1键慢行此通道。

这一关的另一个BOSS十分霸道，因为这BOSS的攻击范围很大，必须要“边走边射”。中段这BOSS还会发放“粒子炮”，这时玩者也要留意





BOSS攻击的来势而作出回避。

6TH ZONE（第六個地帶）

来到了第六关，玩者首先要对付从四面八方飞来的战机，以及一些防守力较强的机械人。这些机械人的攻击力颇强，并且要攻击多次才能击退。之后便出现一个庞大的舰队。玩者要先将旁边的子舰全部击溃，才可攻击中间的主舰。主舰中间会发射粒子炮，所以要分外留神，这母舰同样地使用锁定攻击为主，回避越快越好，同时要小心避






免与母舰碰撞。当母舰击沉后，BOSS便出现。这其实是第四关中第二个BOSS，只是强化了而已。玩者尽量避免与这BOSS“面对面”因为这个BOSS会喷出一些激光，攻击力惊人。同样地在BOSS的侧面作攻击，BOSS体积也越来越细小。最细时BOSS会发狂，不断发炮，但命中率较低，这时要击倒它也不困难。





7TH ZONE(第七殖地带)

进入了第二个星球中，玩者先对付一些“部队”，击落一些战机，再对付地上的机械人。其中更要留意一些空中的飞机并将其逐一击落。

这一关中一共有3个BOSS。第一个BOSS是一部“摩托车”，依靠激光作攻击，这BOSS行动极快，所以玩者要尽量避免与这BOSS正面交锋，因为这BOSS会正面攻击自机，所以在攻击对方后立即回避。第二个BOSS是两个巨型机械人，但防御力极弱，所以三两下子便可击倒。小心的是这些机械人放出的激光，避免与之相撞。

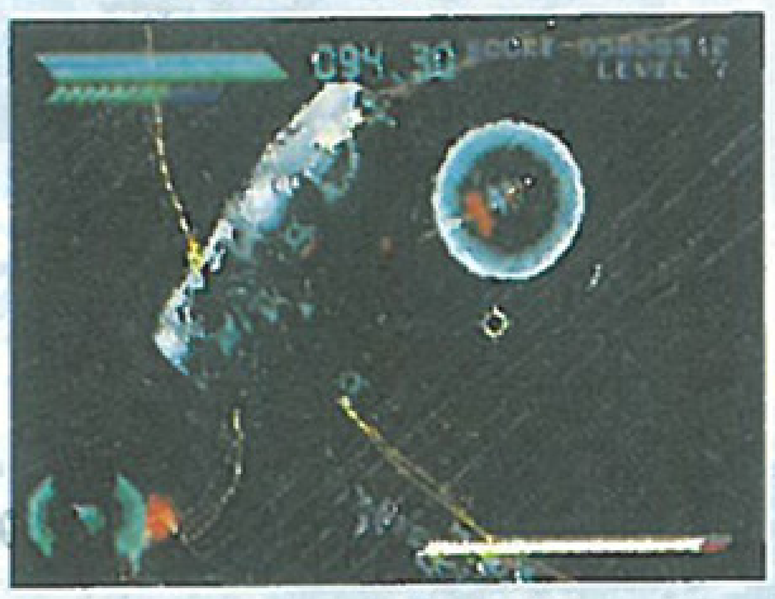



最后一个BOSS是第二关的BOSS，当然比以前的那个历害，首先是这BOSS的激光攻击范围更大，速度也十分快，所以应延用第二关的战法。途中这BOSS也会作一“乱射攻击”，使玩者不可作隐蔽攻击，如果大家那时可用“L2键”攻击，不妨一试。将这BOSS的体力全部耗尽后，BOSS会乱冲乱撞，玩者只要乱射一下便可将这BOSS击倒。



8TH ZONE(第八殖地带)

战事进入了白热化，这一关纯粹是一BOSS战，玩者只要击倒两个BOSS便可。而这两个BOSS都有时间限制，所以战斗会很激烈。第一个BOSS需要在120秒内击倒，这BOSS会自行回复体力，但其弱点是当玩者向BOSS不断攻击时，便会分身，这时便不断攻击BOSS后面的三角锥体。在体力回复前不断攻击，尽量使BOSS受伤，所以后面是BOSS的弱点。当BOSS复合后便回复一定程度的HP，玩者不用着急，只要不断重复地向这BOSS攻击，再射三角锥体便可。



第二个BOSS是一个不懂攻击的“黄金物体”，在大约1分钟内将这BOSS射死，这时无须理会情形怎么样，向着这BOSS不断连射攻击便可。



LAST ZONE



终于到了最后一关，最后一关中已没有什么“喽罗”，只是对付一颗“宝石”。这颗“宝石”一共分三种形态，第一种形态是一颗“宝石”表面上这宝石不能攻击，但这颗宝石有一定攻击力。最初玩者可能没法子攻击这BOSS，但只要多攻击几次，便能攻击这BOSS，这个BOSS会放出数颗细小的宝石包围着自己，这些细小的宝石会向玩者攻击，这时一定要注意，玩者最好先向细小的宝石攻击。



将宝石打破后，便开始第二阶段，第二阶段是一条“龙”，玩者首先在这BOSS的尾部不断使用锁定攻击，使这BOSS的外甲完全破裂。之后慢慢地便走到BOSS的头部，真正的战斗这才开始，这次的弱点是这BOSS开口的“宝石”。但这BOSS会用集中及分散的方式攻击，有如梅花间竹般向玩者攻击，所以玩者一定要知道这BOSS的攻击来势，不过要对付这BOSS仍要下一点功夫。

在第二形态被击倒后，真正的最强敌人出现了。第三形态是一个“金属骑士”这BOSS的行动极快，也会发出大范围的攻击，所以玩者用“边走边射”的方式来攻击。这个BOSS防御力强，不过，如果玩者耐心地攻击的话，相信可以将这BOSS击倒。若心急的话会造成很大伤害！胜利后BOSS会与自机融合，变成金色，之后玩者便可看Ending(结局)了。




Ending(结局)

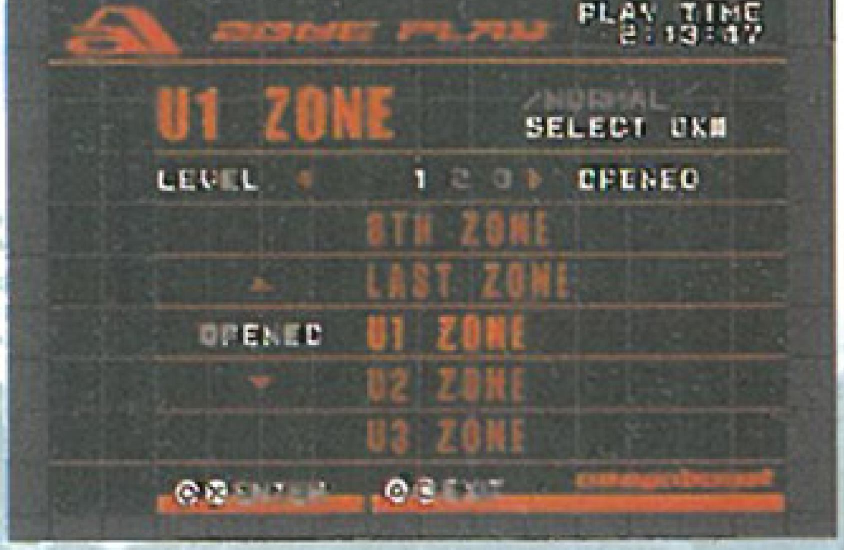


在完成游戏后，Ending的片段似乎有点摸不着头脑。首先是一对夫妇坐车在一条公路上走过，随后自机降落公路附近，之后便起程到另一个地方……。

不过这一次战斗似乎使人类和电脑共存，新的时代也正式开始。

特别篇

在完成游戏后，玩者便可到“ZONE PlAY”(游戏地带)中玩一些特别的关数，不过可选条件。尚不明了，大概是要在这一关中取得“S”级！在这一期为大家介绍一下所有特别关的玩法和需要注意的地方。毫无疑问大家会以最高ＬＶ特别来玩的！



U1/U3 ZONE(U1/U3 地带)

为何U1会与U3一起介绍呢？因为这两关的目标都一样，乱射210部机体。不同之处在于U3对付的是战机，所以速度较




慢，容易击中敌方，但对方也很容易地向玩者攻击，所以U3较容易玩。而U1的敌机较快，并且版图速度也快，不过自机会有较强的回避力，所以玩者容易避开这些敌机的攻击。不过，由于速度很快，敌机也就比较难于击中了。

U2 ZONE(U2 地带)

这一关一下子含有3只BOSS，可能会让玩者有点害怕，不过这三只BOSS都是2ND ZONE的第二名BOSS，攻击方法也一样，只是数量多了两只而已。至于战斗方法也和2ND ZONE中的一样。而U2 ZONE可算是一个持久战，当玩者击倒3部BOSS后便算完成。




U4 ZONE(U4 地带)



这一关有点奇怪，刚开始时没有敌人，等见到敌人后又可以马上射上一枪就能过关，可是在最后的分数表中却显示这一关其实没有敌人，DESTORY RATIO(破坏此值)显示为0，也许这关是要考考诸位的射击命中率和寻找敌人的本事吧！

U5 ZONE(U5 地带)



这一关是第二个比较难玩的(最难的是最后介绍的“V5”)。因为玩者要以高速避过所有障碍物，利用障碍物之间的空隙来通过。但要通过这些障碍物并不容易，因为这些障碍物会不断移动，如果被障碍物碰中便立即损耗95%以上的HP。所以玩者可用R1键来将速度尽量减慢，来看清楚障碍物再通过。

U6 ZONE(U6 地带)

可以说是“U1 ZONE”及“U2 ZONE”的合并版本，玩者要不断向红色的卫星攻击，并且全是攻击那BOSS。BOSS速度极快，所以玩者若要完成这一关，就须先射死所有红色的卫星，以便于见到BOSS时用一般射击来攻击他。因为锁定攻击似乎对这BOSS没多大用处，所以玩者要不断按着L1键来追击BOSS。除此之外红色卫星数目极多，真的是“蚁多撞死象”，必要时使用必杀一击，减少敌人数量。




U7 ZONE(U7 地带)

玩者这一次要对付一些命中率颇高的敌人，因为这BOSS与玩者一样懂得锁定攻击，玩者要打起十二分精神，看见敌人攻击时便作迅速回避，即是○键加方向键左或右同时按。BOSS的弱点在防守方面，击中一次便可消耗BOSS一大部分体力，如果你回避敌人功夫比较好的话，这一关倒也不难过。




U8 ZONE(U8 地带)



在这一关中，敌人可谓让玩者任意“宰割”，因为敌人根本不攻击你，不过还是应该尽快“处决”敌人。敌人是一个金色大大的“头”，这位敌人也会改变样子，但毫无攻击力。不过笔者认为这一关的游戏难度在于自机无法站在一个地方，不停地飘来飘去，玩者首先要做的是要将机体移动，对准目标作连续攻击。

U9 ZONE(U9 地带)

这一次的敌人及自机都是金色的，最有趣的是玩者若不攻击的话，敌方也不攻击，正所谓“人不犯我，我不犯人”？但绝不能不理会的，玩者先向这敌人攻击，便开始战斗。这次敌人的攻击方法与LAST ZONE的最后BOSS有点相似，所以基本上是一个训练回避能力的好地方，正面攻击并不能攻破敌人。“边走边射”也是重要的一环，不能正面硬碰，因为敌人攻击范围大而攻击力强，必杀攻击也只能令敌人受伤至四分之一左右的体力，必要时再使用。




V5 ZONE



最后介绍的是全特别关中最难玩的一关，因为玩者除了避开所有障碍物外，还要攻击光球，可能会让你手忙脚乱。与U5 ZONE一样，被障碍物撞着便消耗95%以上的体力，再撞一下立即死亡，非常可怕。所以这是U5 ZONE及练习模式的“LESSON 4”的混合版，幸好这些障碍物并不会移动。所以就无需在回避障碍物时太费神，最初在下方通过较好，之后便可急速移至右方。



这一款游戏挺有可玩性，不过需要诸位玩友有较好的“身手”，喜欢射击类游戏的玩友不妨试一试，过关时有什么心得、秘技还望不吝赐教写信过来告诉我们。

万众期待的SQUARE人气系列《圣剑传说》新作最近又有新画面公布，这次除了集中报导地图的制作外，还会为大家介绍一下游戏新公布的连续技。

圣剑传说 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

PS	RPG	CD-ROM
	SQUARE	99年夏天发售

新地图情报大公开!

很多朋友都应该知道新作采用的"自由地图系统"，基本上来说都是经过一些事件，达到某些条件以道具形式到手，将手上的"亚荻费都"放在地图上的任何位置，在地图上便会出现一个新的城市，故事的发展会根据玩者放置的不同位置而发生变化。



积木街

由积木组成的城市，里面当然也有酒店及各式各样的道具店。



兽王金币

能够造出有无数妖精居住的森林。

周围气氛阴沉，给人一种无形的压迫感，究竟会有什么突然出现在我们的眼前呢?



车轮

造出鸟昂街道的"亚荻费都"。

一个充满怪兽与妖精的地域，在迷宫的入口处发现一个迷路的小孩，他想去哪里?



炎

能够造出断崖之街的"亚荻费都"。在断崖上的零星的建有几间寺院的断崖之街。



POST

红色的小屋，也是主角的据点，这是玩者首先要建设的地方。

留在家中的鹦鹉会告诉你，你出外冒险时家中所发生的一切。



翡翠之卵

为了找寻珍珠姬的下落，玩者必须找出翡翠之卵的下落。

这里会出现一些水栖系的怪兽，攻击力非常高，而玩者要找的珍珠姬，究竟会在哪里?

熟知ACTION ABILITY的功能



《圣剑传说》的又一大特征，就是它那多姿多彩的动作ABILITY设定，玩者可以将各种动作自由设定在角色的身上，根据你设定的动作，角色会学懂很多不同的绝招，配合不同的武器，角色绝招的攻击力将会大大提升。游戏中出场的洋葱剑士，会教你ABILITY的搭配方法和效果。他给予的提示，对你的战斗将会有很大的帮助。

威力强劲的攻击

根据ABILITY的搭配，所学到的绝招也会有所不同，例如前冲时的攻击或是回转时的攻击，都是从ABILITY搭配中学回来的。

只要在前冲的时候作POWER ATTACT攻击，被击中的敌人便会飞得老远，威力惊人。



回转中的攻击、可以将周围的敌人一扫而空。

月亮闪身



以极速回转到敌人的身后，再作出攻击的绝招。

分身



以分身扰乱敌人的视线，回避敌人的致命攻击。

回转



将敌人回转，让敌人在短时间内动弹不得的绝招。

反击



看清敌人的动作，以迅速的身法避开。然后以大技向他们作出反击，效果绝对不错。





挑拨敌人，让敌人只对付你一个人。

挑拨

多彩的动作招式

修成组合技

将两种ABILITY交错地使用，角色可学懂新的绝招，玩者可以作多方面的搭配尝试，让角色的绝招数目增加，现在为大家介绍其中的一些。



如果设定防御及将破坏敌人防御的强力攻击装在角色身上。



在战场上不断使用的话……



便会学懂一招摔倒敌人的绝招。

将两个ABILITY不停使用的话。





再设定冲前及冲后。



又学懂一招了，再尝试一下其他的搭配吧！

经常使用冲前及蹲身的话……







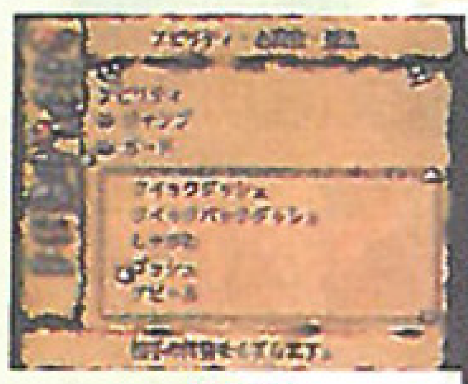
学懂SLIDING，再不停使用的话，更强力的必杀技也可以学懂。

新作中亲切的系统

除了战斗中的ABILITY搭配及连续技外，游戏还加上很多方便的新系统，能够活用它们的话，对战斗绝对有利，例如角色倒下之后的复活，控制按键的设定，还有与2P玩者合作的系统都是我们这次要为大家介绍的，敬请留意。

只要在设定画面的NPC栏目中设定ON，便可以利用2P手柄控制同伴角色

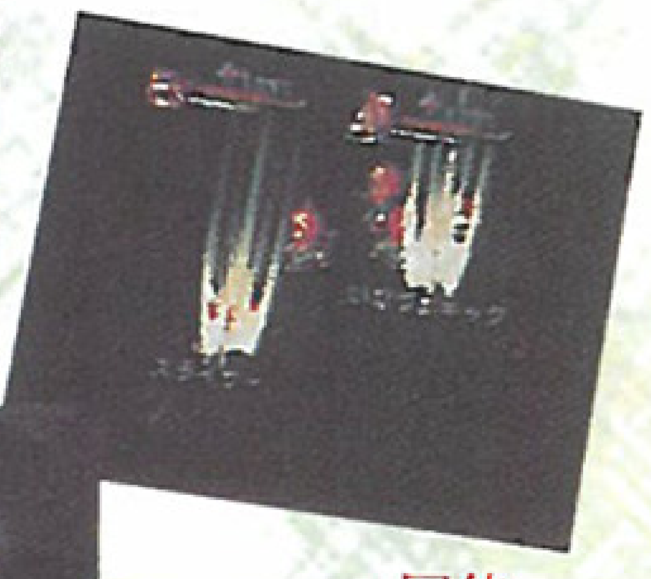






设定

在这里，玩者可以自由设定各个角色的动作，从而让角色学懂其他新的绝招。





同伴

与你一起冒险的同伴，可以通过手柄的设定而操作，利用这个设定，你可以与你的朋友一起冒险呢！



复活

当我方的角色倒下时，便会失去战斗力，也会大大减低胜算，这时，如果我方还有未倒下的同伴的话，经过一段短时间后，原来倒下的角色便会复活，但在这段时间我方的角色需要保存性命，回避敌方的攻击，忍！



确认

在战斗中途按START的话，你便可确认敌人的名字，能源及最重要的按键摆放的资料，十分方便。

街霸III之第三击——为未来而战

STREET FIGHTER



3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

相信很多玩家都在期待CAPCOM的新作《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》(街霸III之第三击)面市，据悉这款游戏已在今年5月下旬于香港全面登陆，那么不久的将来，内地的许多玩家又可以大过一把“街霸”瘾了，怎么样？现在就开始苦练备战吧！

街机	FTG	CPS Ⅲ基板制作
	CAPCOM 发售日：已推出	备注：1-2人

所有角色出招表(★为该招式可作EX使用)：

《HUGO》(休戈)

Giant Pummel Bomb	↓↙←+P(★)
Moonsault Press	摇杆转一圈+P
Shotdown Backbreaker	→↓↘↓+K
Monster Lariat	→↘→+K(★)
Ultra Through	→↘↓↙←+K
Meat Squasher	摇杆转一圈+K
(超)Gigas Breaker	摇杆转两圈+P
(超)Megaton Press	↓↘→↓↘→+K
(超)Hammer Mountain	↓↘→↓↘→+P



《DUDLEY》(达得雷)

Jet Upper	→↓↘+P(★)
Machine Gun Blow	←↙↓↘→+P(★)
Ducking Straight	←↙↓↘→+K，后按P
Ducking Uppercut	←↙↓↘→+K，后按K
Cross Counter	→↘↓↙←+P(★)
Shout Swing Blow	→↘↓↙←+K(★)
(超)Rocket Uppercut	↓↘→↓↘→+P
(超)Rolling Thunder	↓↘→↓↘→+P(连按P)
(超)Corkscrew Blow	↓↘→↓↘→+P



《NECRO》(耐克若)

电磁Blast	→↓↘+P(连按P)
Tornado Hook	←↙↓↘→+P(★)
Fang Viper	↓↙←+P(★)
KSnake Fang	←↙↓↘→+K
Rising Cobra	↓↙←+K(★)
(超)超电磁Storm	↓↘→↓↘→+P(连按P)
(超)Slam Dance	↓↘→↓↘→+P
(超)Electric Snake	↓↘→↓↘→+P



《KEN》(肯)

波动拳	↓↘→+P(★)
升龙拳	→↓↘→+P(★)
龙卷旋风脚	↓↙←+K(可空中使用)(★)
(超)升龙烈破	↓↘→↓↘→+P
(超)神龙拳	↓↘→↓↘→+K(连按K)
(超)疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+K



《ALEX》(艾莱克斯)

Flash Chop	↓↘→+P
Power Bomb	→↘↓↙←+P
Air Knee-Smash	→↓↘+K(★)
Air Stomp	↓储气后↑+K(★)
Slashing Elbow	←储气后→+K(★)
SPIRAL D.D.T.	→↘↓↙←+K
Hyper Bomb	摇杆转一圈+P
(超)Boomerang Raid	↓↘→↓↘→+P
(超)Stun Gun Headbutt	↓↘→↓↘→+P



《URIEN》(优润)

Chariot Tackle	←储气后→+P(★)
Violent Knee Drop	↓储气后↑+K(★)
Dangerous Headbutt	↓储气后↑+P(★)
Metallic Sphere	↓↘→+P(★)
(超)Tyrant Punish	↓↘→↓↘→+P
(超)Jupiter Thunder	↓↘→↓↘→+P
(超)Aegis Reflector	↓↘→↓↘→+P



《MAKOTO》(真琴)

突进正拳突疾风	↓↘→+P(★)
直上正拳突吹上	→↓↘+P(★)
打投下手刀岚	↓↙←+P(★)
吊刺喉轮唐草	→↘↓↙←+K
闪空旋剑	↓↙←+K(可空中使用)(★)
(超)正中线五段突	↓↘→↓↘→+P
(超)暴土佐波碎	↓↘→↓↘→+K
(超)丹田练气攻击型	↓↘→↓↘→+P



《豪鬼》

豪波动拳	↓↘→+P(可空中使用)
灼热波动拳	→↘↓↙←+P
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩空脚	↓↙←+K(可空中使用)
阿修罗闪空	→↓↘或←↓↙+同按三P或K
(超)灭杀豪波动	↓↘→↓↘→+P
(超)灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+P
(超)灭杀豪螺旋	↓↘→↓↘→+K



《IBUKI》(爱芭凯)

苦无	空中↓↘→+P(★)
雷打	→↘↓↙←+P(★)
首折	←↙↓↘→+P(★)
风斩	→↓↘+K(★)
旋	↓↙←+K(可按K追打)(★)
飞燕	←↓↙+K(★)
(超)霞朱雀	↓↘→↓↘→+P
(超)鎧通	↓↘→↓↘→+P
(超)闇时雨	↓↘→↓↘→+P



《Q》

突进头部打击	←储气后→+P(★)
突进下段打击	←储气后→+K(★)
高速度连续打击	↓↙←+P(★)
捕获及痛惧打击	→↘↓↙←+K
(超)突进及致死连续打击	↓↘→↓↘→+P
(超)腹部及后头部之痛打	↓↘→↓↘→+P
(超)爆发闹停打击与捕获	↓↘→↓↘→+P
后按↓↘→+P或K	↓↘→↓↘→+P



《REMY》(瑞秘)

Vieruzyu 之残光·Otto	←储气后→+P(★)
Vieruzyu 之残光·Bass	←储气后→+K(★)
Ma·Sherry 之悲哀	↓储气后↑+K(★)
冷淡苍白	↓↙←+K(★)
(超)愤怒之 Syubenova	↓↘→↓↘→+P
(超)Vieruzyu 安息吧	↓↘→↓↘→+K
(超)伤心之 Nokutyunuu	↓↘→↓↘→+K



《ORO》(奥若)

日轮掌	←储气后→+P(★)
鬼上冲	↓储气后↑+P(★)
仁王力	→↘↓↙←+P
人柱渡	↓↘→+K(可空中使用)(★)
(超)鬼神力	↓↘→↓↘→+P，近身按P
(超)夜行魂	↓↘→↓↘→+P(可连续输入)
(超)天狗石	↓↘→↓↘→+P



《SEAN》(森恩)

Sean Tackle	←↙↓↘→+P(按紧P)(★)
Dragon Smash	→↓↘→+P(★)
Tornado	↓↙←+K(★)
Ryu Bi Kyaku	↓↘→+K(★)
(超)Hadou Burst	↓↘→↓↘→+P
(超)Shoryu Cannon	↓↘→↓↘→+P(连按P)
(超)Hyper Tornado	↓↘→↓↘→+P



《ELENA》(艾伦娜)

Scratch Wheel	→↓↘+K(★)
Rhino Horn	←↙↓↘→+K(★)
Mallet Smash	→↘↓↙←+P(★)
Spin Scythe	↓↙←+K(可连续输入)(★)
Link Stick	←↓↙+K(★)
(超)Spinning Beat	↓↘→↓↘→+K
(超)Brave Dance	↓↘→↓↘→+K
(超)Healing	↓↘→↓↘→+P



《YUN》(云)

铁山靠	→↓↘+P(★)
绝招步法	↓↘→+P(★)
二翔脚	→↓↘+K(★)
虎扑子	↓↙←+P
前方转身	→↘↓↙←+K
(超)扬炮	↓↘→↓↘→+P
(超)枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
(超)幻影阵	↓↘→↓↘→+P



《YANG》(杨)

螳螂斩	↓↘→+P(连续输入)(★)
穿弓腿	↓↘→+K(★)
白虎双掌打	↓↙←+P
前方转身	→↘↓↙←+K
快跑	→↓↘+K
(超)雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+P
(超)转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
(超)星影圆舞	↓↘→↓↘→+P



《RYU》(隆)

波动拳	↓↘→+P(★)
升龙拳	→↓↘+P(★)
龙卷旋风脚	↓↙←+K(可空中使用)(★)
上段足刀蹴	←↙↓↘→+K(★)
(超)真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
(超)真·升龙拳	↓↘→↓↘→+P
(超)电刃波动拳	↓↘→↓↘→+P(不能挡格)



《春丽》

百裂脚	连按K(★)
Spinning Bird Kick	↓储气后↑+K(★)
气功拳	←↙↓↘→+P(★)
霸山蹴	→↘↓↙←+P(★)
(超)气功掌	↓↘→↓↘→+P
(超)凤翼扇	↓↘→↓↘→+K
(超)天星乱华	↓↘→↓↘→+K



《TWELVE》(十二)

N.D.L.	↓↘→+P(★)
A.X.E.	↓↙←+P(可空中使用)(★)
D.R.A.	↓↙←+K(可空中使用)(★)
(超)X.N.D.L.	↓↘→↓↘→+P
(超)X.F.L.A.T.	↓↘→↓↘→+K
(超)X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+P



Cancel(取消)技和省略技的使用方法:

Cancel 技:

玩者使出必杀技后，可立即 Cancel 必杀技，马上接着使出“超必杀技”作为连续技攻击的一部分。

例如：RYU 在使出“波动拳”(必杀技)后可立即使出“真空波动拳”(超必杀技)攻击对方。这样，波动拳将被取消，做成连招效果。

省略技:

当玩者使出重复的指令时，部分相同的指令可以被省略。此时，只需输入简单指令，就能使出指令复杂的招式。

例如：RYU 在近距离使出“波动拳”(↓↘→+拳)后，如果要接着使出“真升龙拳”，只需再按(↓↘→+拳)就可以了，不用再按(↓↘→↓↘→+拳)了。

新版《街霸》的一些特别指令:

EX 必殺技



某些必杀技在输入指令时多按一个拳或脚键，必杀技的威力会有所不同，不过这也会消耗一部分的 SUPER ARTS，视其威力而定。

小跳躍攻擊

在“SF Ⅲ”系列中独有的系统，攻击判定为中

段，故敌方蹲下时便不能防御，使用方法为中拳＋中脚。



投技

投技的使用方法也和上集有所不同，方法为小拳＋小脚，再配合方向键使出便可。如果对方也在同一时间使用投技的话便会双双抵消弹开。而某些可以使用空中投的角色也使用这个指令。这是一般的投技，如果是指令投的话则另当别论。



挑拨

各人会使出各自的动作，一般来说可以增加自己的SUPER ARTS，但除此之外还会有一些其他的效果，使出方法为大拳＋大脚。



受身

在着地时将操控杆拉下。

大跳跃

比一般跳跃要高的跳跃，使出方法为↓↑。

前冲／急退

快速将控制杆推前两下为前冲，快速将控制杆推后两下为急退。

BLOCKING（阻挡）

“SF Ⅲ”最大的特色系统就是以前防御时均为将操控杆拉后，不过在挡格一些飞行道具时仍会受到一定的损伤；在“SF Ⅲ”中加进“BLOCKING”系统，只要在适当的时间中(中招的刹那)正确输入指令，便可以毫无损伤地抵挡对手攻击，还可以乘敌手硬直时趁机反击；而BLOCKING也有上下段之分；面对上段攻击，要将操控杆推前，对下段攻击则要将操控杆拉下，空中BLOCKING和上一集不同，一律是将操控杆推前。



SUPER ARTS（超级必杀技）



继承上集，每名角色均可从三招超级必杀技中选取一招来使用，每招必杀技超必棒可储的等级及长度也有所不同，故选择时要有战略性。

《街霸Ⅲ》中追加的五位新人物

MAKOTO

移动速度较慢，不过前方Dash(猛冲)的速度颇为惊人。由于他身型较小，所以一般攻击都是以“近距离”为主。他的突进技及中段技都成了必杀技的主力，是一位善于“突袭”的角色。此外，可以使出追击的指令投，很令人生畏。

REMY

实力平均的男子，无论飞行道具，对空技或普通技都很有实力。其中一招如Guile“脚刀”的对空技，攻击判定很大，相信REMY会是大家喜爱使用的新角色之一。

春丽

大家期待“复活”的角色。基本上春丽的原有招式都在这一次作品中得以保留，包括大家熟悉的“百裂脚”、“旋圆蹴”、“气功拳”等。不知道这一次用单手使出“气功拳”，攻击力是不是会和以往的一样呢？



Q

以突进技为主力必杀技，加上可以追击的指令投，都使这位谜一样的人物更加厉害。此角色给人一种重量级的感觉，招式也以投掷技为主。练习各种指令投将对组合连续技很有益处。



TWELVE

毕竟是一位改造人，所以大部分招式都颇为古怪，让对手难以捉摸。这个角色不少招式都是在空中使用的，包括空中DASH等，让它能够“空中制霸”，使对手在“空中战”中失利。



原有角色的力量提升

SEAN

他的对空技在这一次的作品中有所改变，这一次使用双拳攻击，力量自然更大，但Hit(打击)数则会减少。



URIEN

除了重脚外，这一次URIEN的新普通技(→＋重拳)都是中段判定的。

ALEX

新增加的指令投，使他的力量有很大的提升。



RYU

昔日《SF Ⅱ》普通技再次登场，身后的背景会有“风林火山”的路牌吗？

YANG

本是移动力高的角色，这一回还增加了如“瞬间移动”的新必杀技，让对手难以捉摸。

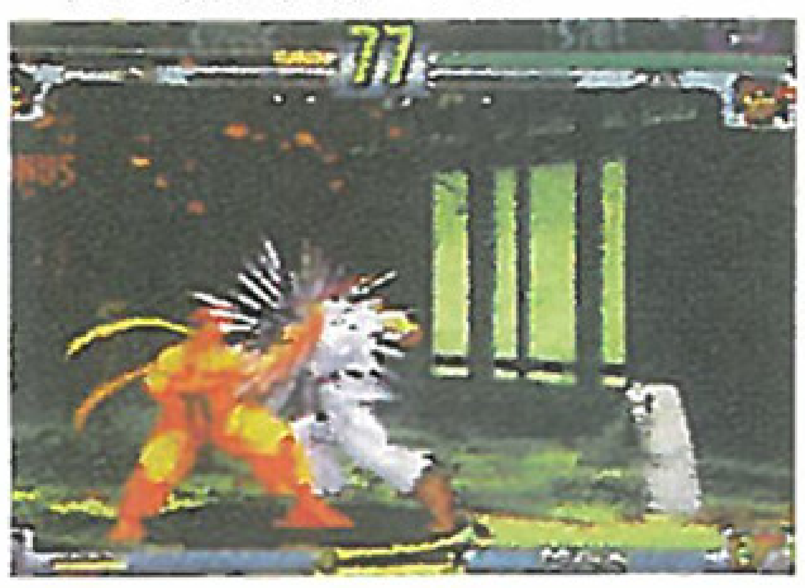


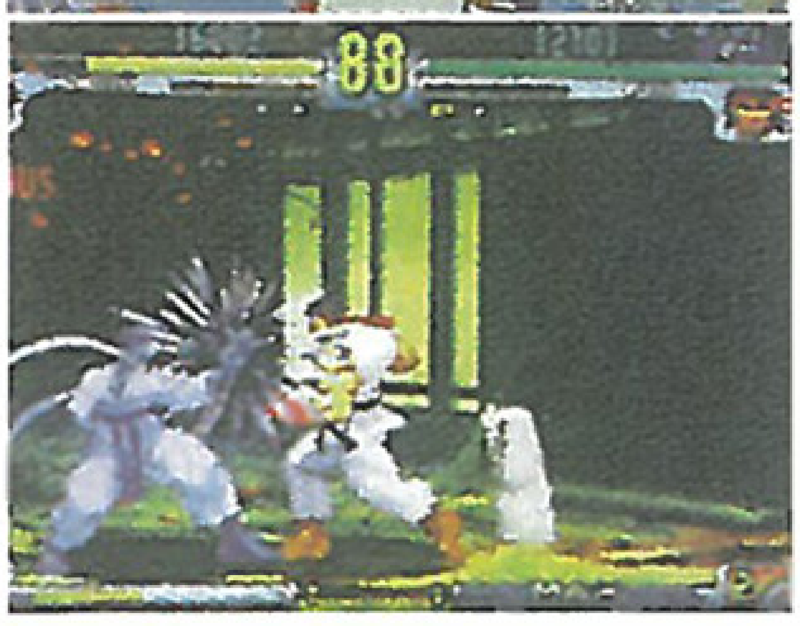
KEN

除了有三种变化以外，这一回的作品，还增加了→＋重脚的下段普通技。

ELENA

同是以脚为主力的ELENA，这一回也增加了新必杀技。







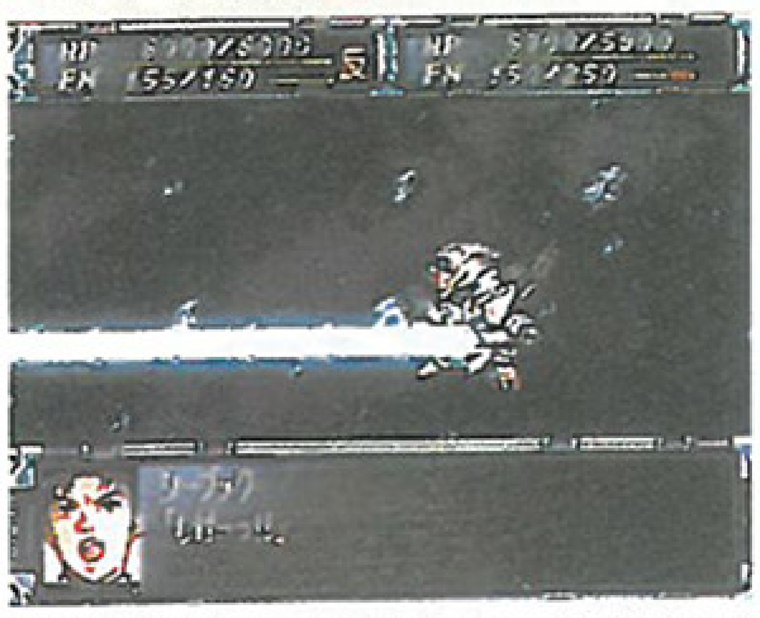
超级机械人大战F·完结篇

深邃的宇宙中，蓝色的星球在不停地转动。一位坚毅超强的高达孤独地巡弋在宇宙中，他的名字叫“独孤求败”(唉，搞错了吧，怎么是金庸武侠？)。突然，一道刺眼的光芒将他包围，远处传来一声巨响，这是怎么回事呢？……

值此GUNDAM诞生20周年暨本刊改月刊之际，特为大家全力奉献——《超级机械人大战F完结篇》之完全攻略。

故事序章流程大公开

可以说是游戏史上的长篇大作，这集收录了上集《SUPER ROBOT大战F》(超级机械人大战F)的下半部分，并且可以使用上集



的储存档案，换而言之，上集存下的大量金钱及各机械人的等级也可在这一集运用。现在为大家介绍一下前八章的故事。第一章的故事，会根据玩者分配机体的种类、数量而作出微妙的变化，另外，档案的状态也会影响故事的内容。

REAL ROBOT系(真实机械人系)

第一章

恶意旋涡

沙西亚受到秘密结社袭击，接到求救讯息的队员们，决定前往现场保护沙西亚。

为保护两人，队员们决定前往抢救。

虽然成功救出沙西亚，但人工殖民地已经被敌方入侵，这时几个未知是敌是友的GUNDAM(高达)出现。



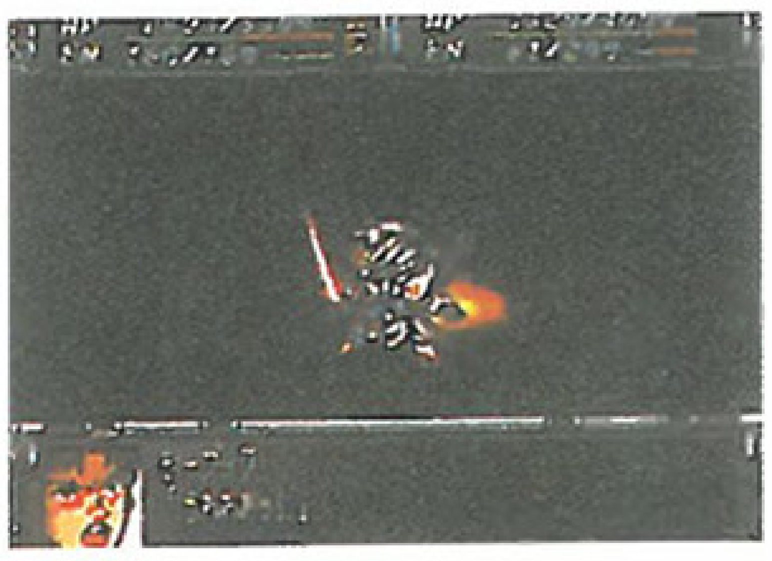
SUPER ROBOT系(超级机械人系)

第二章

国境4的危机 前篇

这一章基本上与恶意旋涡没有太大的区别，最终目的也是为了保护沙西亚，可是，敌人的目的却是我方人工殖民地内的一个人物。那人究竟是谁呢?

敌方成功潜入我方的人工殖



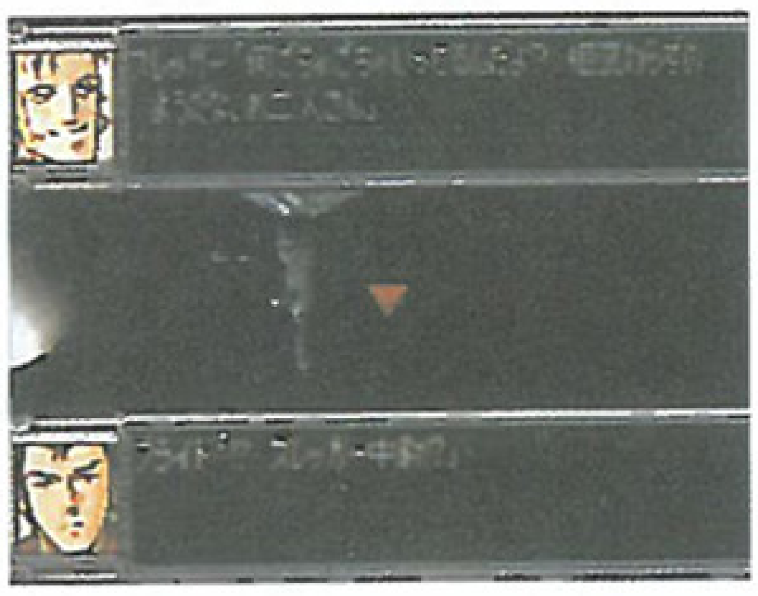
民地，在战斗中敌方还会派出援军，应该小心应战。

完结篇里直到第三章为止，故事上基本来说都没有变化，不过，有些选择却会对以后故事发展的走向有些微影响，玩者必须根据状况小心选择。在头三章内，也会出现几款新机，当中不乏高性能的种类，一定要将它们拿到手。在这里储够金钱，为它们作适当的改造，这样会对以后的战斗有帮助。

第三章

娜比雁·路斯

经过连番战斗，我方队伍已经损兵折将，因此这一关的主要目的是补给伤兵，修理受损的机械。但是敌方的军队却死缠不休。玩者必须用手上最少的兵力，一边保护娜比雁·路斯，一边抵抗敌方的猛烈攻击。



第四章

艾古沙斯的攻与防

为了进入艾古沙斯，亚宝带同一班队员进行佯动作战，引开敌方的注意力，好让我方的另一队伍能够成功地潜入敌方的基地。

第五章

宅比家的亡灵

佯动作战给敌方的哈文揭穿，战场中明明战死的都兹路竟然复活，这使我方陷入苦战之中。

第六章

玻璃的王国

联邦军的泰坦斯向中立国家新高王国袭击，我方队伍在这一章里要与新高王国的军队联手还击。

第七章

亚曼陀罗·加曼陀罗

阿宝等人收到比达高拉的武器商人亚曼陀罗·加曼陀罗的求救信号，原来他们在地球圈范围内受到DC军攻击。如果能成功救出他们，可以得到艾路佳姆mk2!

第八章

泰坦斯的恶意

被泰坦斯当作反叛者看待的我方军队，为了洗清污名前往地球。途中，我军受到敌方的拦截，差点中其圈套，最后能否成功逃脱?

所有的弹药和能源都被敌人夺去，情况十分危急，立刻派出mk2出来作战，它的性能暂时是全队中最好的。

迪奥会出来帮忙，不过，玩者不能操纵他。

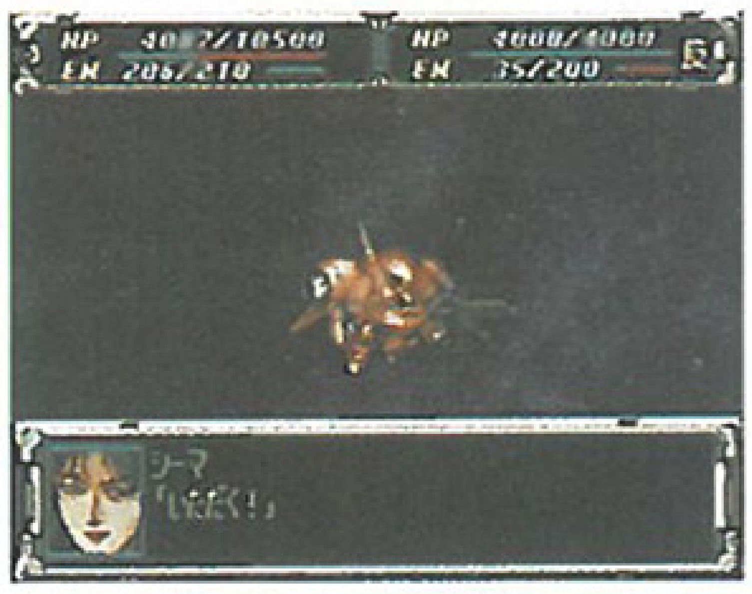
基本上《F完结篇》的游戏是承接着"F"的故事发展，所以和SS版一样玩者可以利用"F"的爆机SAVING来开始"F完结篇"的游戏，这样你辛辛苦苦打回来的经验值、道具、资金(可能是无限金钱)就能全部过渡到新游戏之中。而对于没有玩过"F"的朋友也不用担心要从零开始，或者会跟不上游戏的进度。因为所有的新玩家在游戏一开始时便会有1亿的资金用来替机体做改造，但其实有一部分机体在一出场时已经做过相当程度的改造。而角色本身也会有不低的等级，总而言之无论新手或老手都不会有太大的区别，放心去玩吧!!

要在战场中杀敌制胜，除了要有强过敌人的实力之外，当然少不了一些精神指令的帮助，现在先为大家讲解一下游戏内所有精神指令的用法!(请看本页右下角)

实超级系 第34(35)回

恶意的漩涡(前)/边境4号的危机(前)

战斗前，主角强制换乘黑骑士mkll。而第二主角则会换乘黑骑士出击。F91和比吉那·吉那在开



始时，HP、EN是在大幅缩减的状态下(大概是只剩2/5)由于战斗力薄弱，所以只有退守在卫星上等待我军的增援到来。

第3回合隆得贝尔登场(6机)，增援前有西伯克的对话，我方增援后有西伯克与阿姆罗(阿宝)的对话。

精神指令一览

名称	功效	SP消耗
加速	让角色的移动力增加	10
侦察	调查对手的所有资料，但只限于没有任何接触的对手	1
MIGAWALI	在敌人行动时，玩者能将指定角色所受的伤害转移到自己身上(MAP兵器无效)	..
努力	将从单一攻击行动中得到的经验值变成两倍	20
集中	一回合内命中率和回避率增加30%	15
HERAMEKI(必避)	一回合中回避率变成100%	15
自爆	自爆，能使接连的所有角色受伤，威力要视角色当时的HP值而定	1
必中	一回合内命中率变成100%	25
根性	能回复30%的HP	20
脱力	使敌方角色的气力值减10，在对付敌方的头目时最有效	..
信赖	能使指定角色的HP回复30%	30
热血	使一次攻击的破坏力加倍	40
隐身	一回合内，不会受到敌人的攻击	60
挑拨	让指定的敌人只向自己攻击	35
铁壁	一回合内，装甲值变成2倍	30
幸运	一次攻击中所得到的资金变成两倍	45
超根性	能让自己的HP完全回复	40
气合	能使自己的气力值加10	40
魂	让一次攻霹的破坏力增加3倍	60
激励	使我方其中一位角色的气力加10	70
混乱	一回合内让所有敌人的命中率减半	70
手加减	战斗时，在技量值比敌人高的情况下，能将敌人的HP扣剩10点	10
再动	使我方已完成行动的角色能多行动一次	..
醒觉	使自己的行动回数加1	60
友情	回复我方全部队员的一半HP	70
爱	回复我方全部队员的所有HP	90
复活	能使我方其中一位已阵亡的将士复活	..
奇迹	集多种指令于一身，能发挥加速、超根性、必中、必避、魂、气合×2、醒觉的效果	..
梦	能使用别人的精神指令	..

真实／超级系共通 第35(36)回

恶意的漩涡(后)/边境4号的危机(后)

战斗前，曾在前篇中出击过的驾驶员的气力已有所降低，选择出击队员时，有颜色的驾驶员表示气力未满100，要加以注意第2回合结束或在敌人的增援部队的出现。

敌人全灭后，GUNDAM WING(高达之翼)五人组就会出现，之后蕾迪·安部队出现，逼GUNDAM WING小队投降。

希罗·唯(GUNDAM WING)会自爆，另外四人只好无奈地撤退。

真实／超级系共通 第36(37)回

拉比安玫瑰

这关之中捷度会强制性地换乘DOUBLE Z GUNDAM(双人Z高达)，另外GP-03亦初次登场。GP-03的核弹攻击威力强大，但会



不分敌我的进行破坏，所以要小心使用。

第12回合时或敌全灭后琉妮(瓦尔希欧妮R)会以我方增援的身份出现并加入我方成为同伴。但如果琉妮登场时卡多依然存活，就会发生琉妮和卡多的对话。(但笔者建议还是尽快将卡多的GP-02消灭，否则你们定会后悔。)

地图关过后，亚加玛会换成新亚加玛，更会得到G·加农、核战机和资金50000。

真实／超级系共通 第37(38)回

阿克西斯的攻防

重点提示：如果想让哈玛嘉成为同伴的话，这次是最后的机会。做法是一定要让马沙说服哈玛嘉，至于卡特尔就要看需要的情形而定。战斗前主角会强制性地驾驶黑骑士出击。作战时只要用马沙上尉说服哈玛嘉两次(如果在“F”的



最后一回说服过的话只需一次)，但结果必定会失败。可是如果不能把握这个机会的话，在往后的故事中便没法使哈玛嘉成为同伴了。(不过敌方人多势众，真的值得为她一个而损兵折将吗？)

第4回合敌我双方都会有增援出现，但因为距离太远只能用来分散敌人的兵力。

若在第4回合之前将敌人全歼灭，就会出现特别的敌方增援(这种情况几乎是不可能出现的)。

第7回合会出现中立机组GUNDAM WING之中的卡多露登场。

卡多露可以用阿姆罗或嘉美尤说服。若不先说服卡多露，在以后的情节中就无法说服迪欧，更别妄想可以得到整个GUNDAM WING部队。可是卡多露一旦成为同伴，就没机会看到EVA的坏结局。第8回合哈曼就会撤退。

真实／超级系共通 第38(39)回

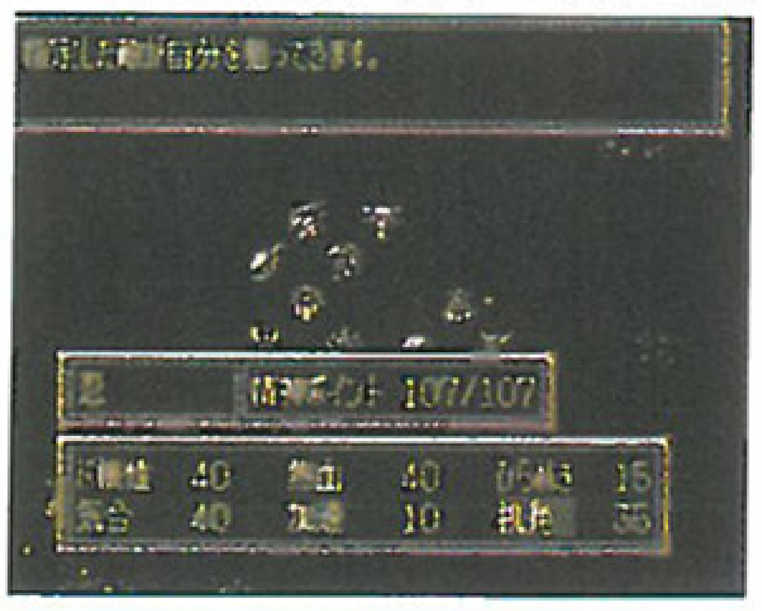
萨比家族的亡灵

哈玛嘉会在第4回合出现，与此同时早已成为历史的萨比家族突然出现，虽然要再一次将他们送返地狱并不是问题。但我军最后仍是选择了撤退，正所谓“以退为进”。建议一开始便采取主动向敌阵进行偷袭，就算被围攻都可以全身而退的。

真实／超级系共通 第39(40)回

玻璃王国

这关最大的挑战可说是要保护战斗力薄弱的“铁球”。往往会因



为要保护它而令我方陷于苦战。但如果各位真的想一试身手的话，在装备画面时替那些可作两次行动的角色，装备移动步数增加的道具，并要确保能将敌人一击即杀才可(可能需要用上“热血”、“魂”等精神指令)。这一战中敌军主将的3台MA以及战舰是主要的资金来源，一定要尽早消灭。因为当敌军的兵数在5只以下时便会全军撤退。建议可兵分两路。以MS部队向敌军主将猛攻但尽量不要杀尽那些小兵，而另外再派第二部队向敌军后方的战舰进行偷袭。如果敌舰的HP剩下不足40%的话，敌人同样会撤退。

真实／超级系共通 第40(41)回

阿曼达拉·卡曼达拉

贺艾尔会以中立机组的身份出现，但开始时HP只剩下1/2左右。不过由于她正身陷敌军的包围圈之中，看来只有和那些“铁球”一样收场。第4回合结尾或将敌军全部歼灭时，敌军的增援便会出现。要是希玛依然健在，就会有她和卡多(GP-02)的对话。过关后会取得新的机体L-GAIM MARKII、新



颤栗者和资金20000，如果贺艾尔在地图过关时还活着，就可为L-GAIM或新颤栗者装上破坏光束炮MAP，并可取得资金50000。

真实／超级系共通 第41(42)回

泰坦斯的恶意

战斗前宝儿、宝露丝所驾驶的两架嘉碧尼mkII会处于没有EN、弹药的状态。而GUNDAM DEATH(死亡高达)(迪欧)一开始是我方NPC。作战时建议派核战机出击，这样可以为两人进行补给，回复战斗力。而卡多露就负责说服迪欧。但要注意的是一定要在宝儿或宝露丝被打败之前将迪欧说服，否则迪欧会变成敌人。

战斗后若宝儿和宝露丝都安然无恙的话，就可以得到其中一部嘉碧尼mkII。即使宝儿、宝露丝在战斗中被打败，在过关后也会加入，别担心!

真实／超级系共通 第42(43)回

诀别(前)

这关的主要目的是要在10个回合内，攻占版图上的7个基地。尽量安排一些移动力高的角色出击。另外如果在这关之中派兜甲儿(铁甲万能侠)出击，然后向南面的基地进发便会遇到《飞越巅峰》的典子，但要先替他装上两个增加移动力的装置。只要成功将7个基地攻占便可过关。

真实／超级系共通 第43(44)回

诀别(后)

和以前一样，如果在上一场战役中曾经参战的角色气力大减。挑选真嗣与明日香出击，会有对话事件发生，在第2回合敌军的增援重高达MK2登场，由于她的战斗力超强。建议利用超级系的角色来将她消灭。

这次战斗的目的是要阻止敌军的战舰侵入地图下方逃走。否则就算过关将敌军全灭，联邦军的部队亦会再度出现而GAME OVER(游戏结束)。建议派圣战士－翼霸和超兽机神出击，凭着“斗气斩”和“断空炮”应该可以轻易把敌舰解决。而另外的队友就负责收拾敌军的MS部队。

真实系共通 第44(45)回

泰坦斯的追击

这次战斗中兜甲儿、沙也加、波士都无法出击，不过也没有关系。第2回合以后，若敌机在8架以下，就会出现敌人的增援。

第6回合，特洛瓦(GUNDAM HEAVY ARMS)(重臂高达)会以中立的姿态出现。可以利用卡多露说服特洛瓦，说服后虽不会立即加入，但是会马上撤退，但在这之前先不要向他攻击。过关后，可取得亚宝的新座驾ν-GUNDAM，虽然ν-GUNDAM的飞翔炮射程很远，不过威力一般，所以在可能的情况下应安排亚宝驾驶F91出击。

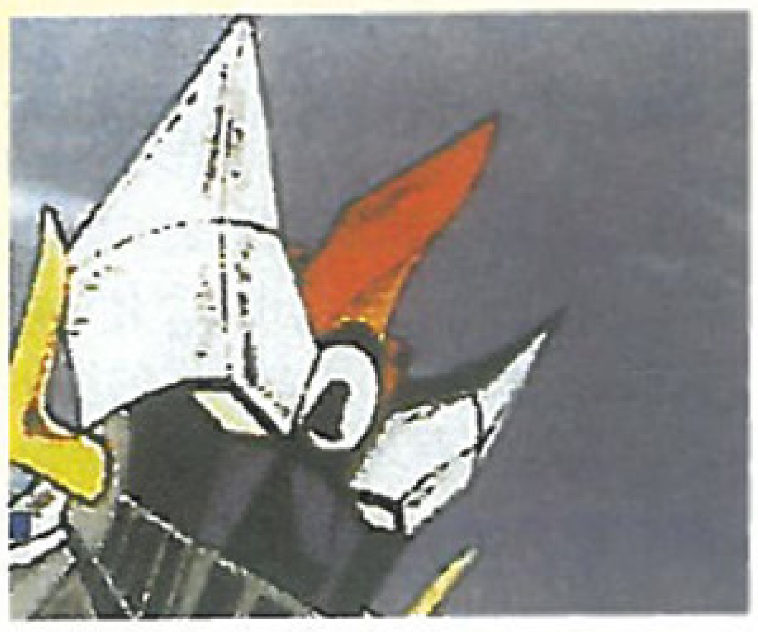
超级系共通 第44(45)

回 绊

这回兜甲儿、沙也加、波士和主角会被强制出击。而到了第3回合结束时敌军会有增援。但如果在敌援兵出现之前把敌人全部歼灭的话，会有特别的敌军增援部队出现。这次的敌人会以机械兽为主，HP虽然很高但命中率就很低，应该不会太难应付，最后只要打到地狱博士上的飞行要塞，敌人就会撤退。

战斗结束后卡特尔会说服特洛瓦加入，同时还会得到亚宝的专用机ν-GUNDAM。





真实与超级系共通 第45(46)回

传说中的破岚万丈

第2回合起所有的敌人部队开始发动攻势，战斗时如果敌军机组只剩5架以下时，敌人便会撤退。之后铎克加的舰队便会出现，在铎克加出现后，大约在第四回合以后，我方增援出现，破岚万丈的泰坦斯3号正式登场，泰坦3号是除了超兽机神之外较好用的超级系机体。不妨多投一些资金在他的身上。这次敌军有三艘战舰，但只要击毁其中一艘，敌军就会全部撤退。所以还是先将敌军消灭直到只剩下6人左右，才能全力向敌舰攻击。

真实与超级系共通 第46(47)回

太阳在我的心中

重点提示：说服特洛瓦

战斗前泰坦3号出现时，驾驶者并不是万丈，所以还是将他留在后方。敌人之中会有圣战士的部队，可用EVA或者翼霸将他们干掉。第5回合时特洛瓦(GUNDAM HEAVY ARMS)以敌中立机组的姿态出现，如果前两次说服过他的话，只要再派卡多露说服特洛瓦便可，但只要向其攻击1次说服就会失败，也就无法使其成为同伴。若特洛瓦登场前敌人就撤退，特洛瓦就不会登场。

第7回合时，亚蓝的黑翼N会以我方增援的身份出现。

贾迈康被打倒后，敌人就会全部撤退。

真实与超级系共通 第47(48)回

恶意的欧拉

重点提示:希罗的加入

当敌方的主将盖亚·卡林古的HP减至一半以下时，圣战士军便会撤退，然后泰坦斯出现。

泰坦斯出现后的两个回合后希罗(WING GUNDAM)以敌中立机组身份出现。

若在“F”中的“浮上”一回中说服过托德的话，就能按照顺序派玛贝尔、修去说服他，但托德不会成为同伴。

而希罗按照顺序派迪欧、特洛瓦去说服便能成功。

真实与超级系共通 第48(49)回

动乱、约翰尼斯堡

这次战斗的目的是要阻止敌人接近议会大楼，建议利用擅长远距离攻击的角色来狙击敌人。

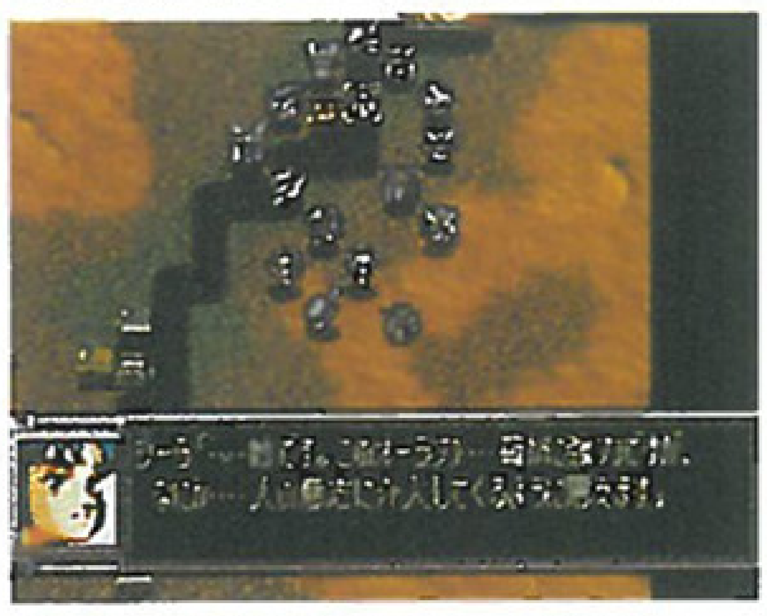
在第二回合敌人会在中央位置出现。但当敌方先头部队被消灭之后，THE-O便会出场。

在第五回合或是THE-O一受到攻击便会撤退，我军的增援也会出现。只要能死守至敌军被消灭便可过关。

真实与超级系共通 第49(50)回

HYPER洁丽露

这一关最令人头痛的地方就是会受到圣战士部队(红色)和地球联邦军(黄色)的夹攻。倘若向地球联邦军发动攻击的话便会被视为背叛者而GAME OVER，所以无论在任何情况下都只能作防守，不能反击。当红军的圣战士洁丽露被打败之后，便会进行巨大变化。而巨



大变化后的尼布拉嘉，无论战斗力和防守力都堪称无敌，对阵时可利用“脱力”的指令，先将她的气力减少至80以下，然后再以最强的火力把她干掉，另外如果到现在为止游戏的总步数在435之下就可以使玛茜(玛茜是马沙的妹妹)加入。

在以下部分的游戏中，一些我们平时可能会忽略的角色出场频率会比较高，比如命中率奇低的GUNDAM WING部队、只能埋身肉搏的SHINING GUNDAM(闪亮高达)等。所以在资金分配上可能会比对付敌人还麻烦!

真实与超级系共通 第50(51)回

救出托雷兹

这次战斗的主要目的是要阻止敌人攻入右面的大屋，而另一个重点就是要在八个回合之内全歼敌军，因为只有这样才可让科沙美拉加入。可惜在这关之中只有Z-GUNDAM和WING GUNDAM拥有较高的机动力，所以要在八个回合内将敌人赶尽杀绝的确不容易。建议在进入战斗之前，先替GUNDAM WING的四部机体装上增加移动力的道具。

真实与超级系共通 第51(52)回

托雷兹的奋起

捷度和艾露在中继设施之中发现一台旧渣古，但这个时候敌人又再度出现。战斗一开始捷度只能以旧渣古身份出战，而艾露就驾驶雷姆出击，这关的作战目的就是要阻止敌人进入中继设施的范围，所以即使敌人派出两部机体也得应战。在第二回合我军的增援部队终于赶到，在选择出击的角色时应选一些移动力高或者是可作两次行动的角色。在第四回合敌人的增援出现。

真实与超级系共通 第52(53)回

度蒙的危机! HYPER MODE发动!?

游戏的主角终于落在“机动武斗传”的度蒙身上，战斗一开始便是SHINING GUNDAN和东方不败的生死战。度蒙发动HYPER模式将东方不败打败，而这时候敌军出现了。另外传说之中让TV版“机动武斗传”收视勇创新高的新少女高达首次登场!

真实与超级系共通 第53(54)回

基亚那高地的修行

为了使度蒙早日学会明镜止水之术来控制SHINING GUNDAM的HYPER模式，所以大队便来到基亚那高地进行修整，这时MASTER GUNDAM(支配高达)和DEVIL GUNDAM(魔鬼高达)出现，明镜止水高达为救度蒙而受重伤。这让度蒙终于领悟了明镜止水而功力大进，MASTER GUNDAM被打败，敌人的增援也随即出现。由于整场战事只有度蒙在孤军奋战，所以事前一定要为SHINING GUNDAM进行改造。第四回合我军的增援部队赶到。当成功将DEVIL GUNDAM击退且过关后，度蒙会换乘新的“神”高达。

真实与超级系共通 未说服托德篇 第54(55)回

永别托德

第3回合结束时地图中央会出现敌人的增援。若在敌方增援出现之前就全歼敌人的话，增援部队就会马上出现。只要让“神”高达出击，度蒙及勒茵就开始对话而当度蒙的气力在130以上时，会再次出现对话。在第一次将托得打败之后，托得会进行大改造。

真实与超级系共通 说服托德篇 第54(55)回

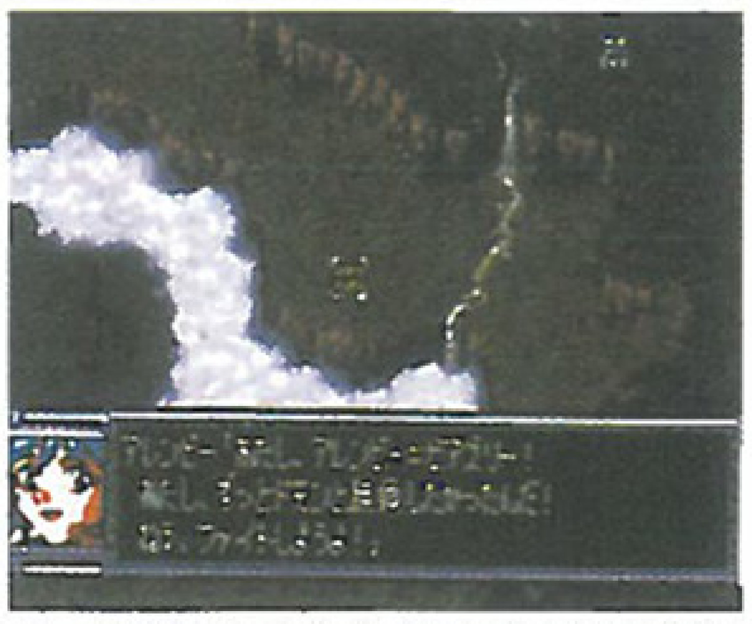
波士顿的日落

敌人会在第四回合于地图中央的山丘地带出现，而这时候如果托得依然生存的话便会自动成为同伴。另外圣战士--翔(翼霸)的死敌“黑骑士”也会在这关出现。

真实系 第55(56)回

新的力量

主角的新专用机-修凯拜因首次登场，但要等到再下一回才可以进行改造。修凯拜因的特点是拥有很高的运动性，不妨继续对这方面加以改造。这次的战斗并没有特别的任务和过关条件。各位大可以轻松的替部队提升级别以及利用“幸运”来增加资金，但要小心由尊尼等人所驾驶的加努柏迪B。他们的攻击力和命中率都超乎想像的



强。在第四回合主角会乘坐修凯拜因前来增援。

超级系 第55(56)回

完成！超斗士

超级系主角的最强机体古伦加斯特登场，此外还有从古鲁加斯特的变形画面。虽说是超级系的王牌机，但仍略嫌古伦加斯的装甲值有所不足。建议改造武器“计都罗候剑”。这关的攻略方面和真实系的一样，主要是尽量赚取资金来作机体改造。



真实与超级系共通 第56(57)回

TIME-LIMIT(前)

选择出战的角色时应将部分主力留到下一关出战。另外这一关的CLEAR TURN数将会变成下一关的限制回合数，所以不妨拖延时间。敌人分别会在第一、二、三、四、五个回合出现增援，其中斯洛哥会驾驶着THE-O在左下方的基地出现。而玩者最好趁斯洛哥还未

出现之前便将罗沙美(MKⅡ)说服。在第15回合斯洛哥会带领增援部队离开。

真实与超级系共通 第57(58)回

TIME-LIMIT(后)

这次战斗的主要目的就是要将敌方基地内的起爆装置破坏，而起爆装置的位置在(22、03)。正如前文提起过，这关的限制回数决定于前一回的过关回合数，所以一定要在基地爆炸前返回基地的出口才行。所以建议只派一些拥有两次行动的角色去完成任务。

在第二回合亚蓝的黑翼N会以我方增援身份出现，但对于战斗的帮助不大，还是将他们留在出口附近好了。

真实与超级系共通 第58(59)回

野望的尽头

如果在"救出托雷兹"中科沙美拉被抓走，开始时的敌机当中会有科沙美拉专用的重高达出现。可以派嘉美尤来说服科沙美拉，但一定会失败。最后如果嘉美尤把科沙美拉杀死的话，在往后的故事中嘉美尤便拥有和斯洛哥抗衡的力量。当敌机的数目在13架以下会有新的增援出现。

在第六回合，拜斯通会驾驶着合亚·卡林古出现。但只要他的HP降至75%以下时便会撤退，所以要将他一下打死才行。

以下为大家介绍的是游戏中段的故事发展进程，还有一些机体，人物的出现和一些有趣的小秘技。

部分特别机体、角色加入的方法

科莎美拉

在"救出托雷兹"一战中，要在八个回合内把敌人全部消灭，然后在"无限力伊甸传说"中，如果在过版时科莎美拉仍然健在的话就会成为同伴。

罗莎美亚

同样在"无限力伊甸传说"之中，利用嘉美尤先跟罗莎美亚战斗，然后再说服她成为你的同伴。但在这以前一定要将凯兹击败才行。

帝皇万能侠

在宇宙篇"无限力伊甸传说"以及地球篇"决战、第2新东京市"之中。会出现选项，只要选后者就会得到"帝皇万能侠"，但是如果选前者则只会得到强化版的"铁甲万能侠"。

拥有S2机关的初号机

在"编织命运的人们"的战斗中，只要初号机被杰艾尔打倒，就会发生暴走的初号机吃下杰艾尔的事件，之后初号机便搭载了S2机过关。

阿拉比

驾驶着诺贝尔达的阿拉比只有在选择地上篇的情况下才可以利用度蒙来说服她加入，之后在"被称为恶魔的钢弹"一回中需要用蕾因来说服才行。但由于蕾因的作战能力较低，可能会"出师未捷身先死"。

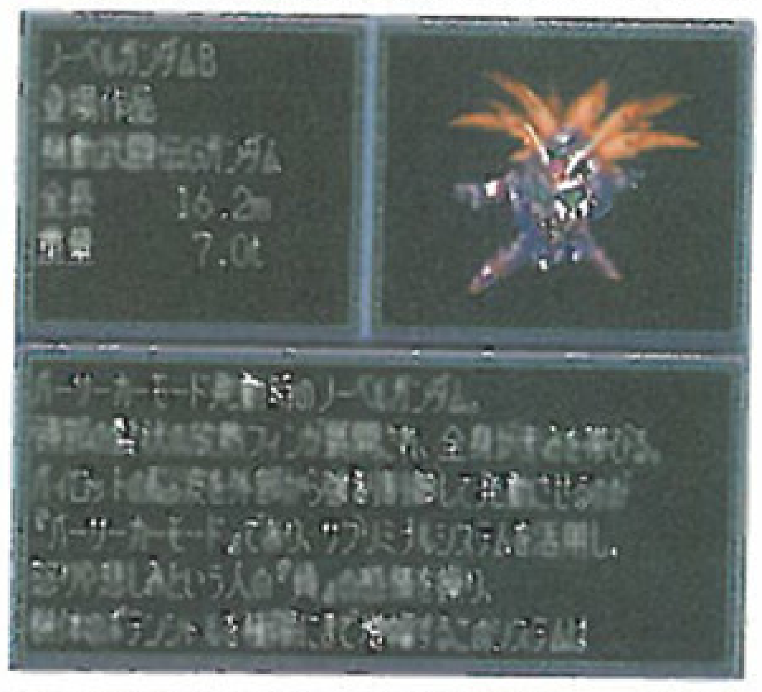
古董"红彗星"

在"无限力伊甸传说"中，如果派"0080"的巴尼到达MAP(10,47)位置的话就会取得夏亚专用渣古"红彗星"，但在这之前要好好提升一下巴尼的级别才好。

特殊小秘技

伊迪安清场模式

不想浪费时间的话(可是这样就不好玩了)，只要一回合不到就可用MAP(地图)了。先用我方MAP(最好把有MAP的人全派出)狂攻伊迪安，快要毙命时就用修理



来回复体力值。如此反复，一下子徽章就会变成4线6阶！先气合至130(150更HIGH(高))再用魂+伊甸王枪肃清小兵，(再动)后再用伊甸王剑对付残留的头头(如果还有的话)！象这样打下去，后面的剧情只要一两个回合就玩完了！

梦支援法

这是SS版的BUG(小虫)密技，不知道PS版还能否有用。利用有梦的角色(正树、绫波等人)先使用"梦"。指定任一台合体机组(如超兽机神)，任选其中一人的精神指令页，按取消键就会变成选择机组的画面，再按一次就会回到角色本身的指令页，但此时按L或R键居然多出了3份精神指令！！只要选没有在MAP上的人的指令就可以无限使用了(不过只适用于支援式的指令如"激励"和"爱"等等)。

真实与超级系共通 第59(60)回

给异己者的挽歌

由下一个剧情开始会有相当多的强制换乘事件发生。所以在这之前，请安排各人乘坐自己的专用机，否则部分角色会因为没有座机而无法出击。

在这集故事中，真嗣会驾驶者EVA初号机自行出击，建议先替他装上"米洛夫斯基粒子"这样EVA便可以在空中作战了。

最初在筛选出战角色时，无法选择阿宝、马沙、达巴、翔和正树出击。要等到第二回合时才可让他们以增援的形式出现。虽说敌人数目众多，但只要以一支初号机就可以将他们全数收拾。而敌方的增援会在第3-5回合出现。

真实与超级系共通 宇宙和地上分歧点

第60(61)回 天空与大地的野兽

一开始，铁甲万能侠和"神"高达会强制出击，接着便可以选择我军部队出击。这时候，会出现对话选项，分别是"选择前往宇宙去"(宇宙)和"留在地球"(地上)。如果选择前往宇宙的话，只要等到阿嘉玛升空之后便可过关。但如果选择留在地球的话战斗就会继续进行。这一关中只要将黑骑士打败，他就会进行改造。在第八回合，在基地的右面阿拉比会驾驶着洛贝尔高达登场。只要利用度蒙("神"高达)去说服她，她就会在第64回"被称为恶魔高达"的情节中成为同伴。

真实与超级系共通 宇宙篇 第61(62)回

逃亡的索罗船

传说巨神伊迪安登场，故事一开始他便会受到格尔结界攻击，伊迪安用最强的伊迪安剑将敌人消灭。

伊甸王计量表是从第2阶段开始，柯斯摩的气力是从120开始，第二回合以后，只要伊迪安返回索罗船，就算过关。当然你也可以选择将敌人全部消灭，不过战斗时倘若索罗船被击毁的话，就会GAME OVER了。

真实与超级系 地上篇 第61(62)回

解开了的封印

这次敌人大都是具有人工智能的机械兽，虽然战斗力很强，但并不是太难应付。第3回合真三万能侠出现，但现在还不能使用黑洞日光球。当地狱博士的部队只剩下不到9部机时，敌人的增援便会出现。

真实与超级系共通 宇宙篇 第62(63)回

背叛的月面都市

战斗前如果钢弹W小队已成为同伴，其驾驶员与机组会被同伴除名。但会取得重装百式改造，而马沙会强制换乘。游戏一开始伊迪安会受到敌人的围攻，要尽量撤退到月面都市附近，好接应我军的增援，第4回合DC出现齐杰被打倒或是卡布罗·萨的HP降至50%以下，巴富克兰军就会撤退。另外诺耶·吉鲁的HP降至50%以下，DC就会撤退。



真实与超级系 地上篇 第62(63)回

决战、第2新东京市——白天

序幕改造EVA事件。装甲、运动性各提升3个阶段，但已经超过3个阶段时就无法改造，EVA-01和EVA-02会增加阳电子步枪。

早上的作战，只要EVA三人之中真嗣的同步率最高时，真嗣会出现对话，而当黑暗大将军的HP下降到20%以下，第5使徒拉米尔就会出现并攻击黑暗大将军。如此即可过关，然后就会进入决战、第2新东京市的晚上篇(也就是EVA最著名的场面之一)。

真实和超级系 地上篇 第62(63)回

决战、第2新东京市——晚上

剧情开头有要使甲儿的铁甲万能侠或改乘皇帝万能侠的选项

对付第五组的狙击手是由真嗣或菱负责，同调率较高的一方获选，担任狙击的EVA只有根据剧情装备EVA专用改造阳电子炮(超威9999MAP)力。如果真嗣是狙击手，会有菱的对话。



狙击的EVA机会被配置于山上而无法移动。第3回合时能源充电结束，狙击事件开始，剧情内容会随战斗结果而改变。在第3回合有因敌人的攻击而令狙击失败的动画影片。如果最后在菱的掩护下，能在第2次射击时打徒，会有玲与真嗣DVE，播放绫波的微笑动画影片，而且真嗣会对菱产生感情。可是如果菱以自爆来打倒使徒，那么在自爆前及剧情结束时会有菱的对话。

真实与超级系共通 宇宙篇 第63(64)回

无限力伊甸传说

重要的收藏品 马沙专用渣古(红彗星)是很珍贵的"古董"

如果科莎美拉未能成为同伴的话，罗莎美亚就会加入我军。而由于一开始我军就会陷入敌军的包围圈中，所以要尽量选派一些拥有两次行动的角色来为阿嘉玛解围。另外如果派"0080"的巴尼到达MAP(10,47)的位置就会取得夏亚专用渣古"红彗星"，当特洛瓦·萨的HP降到40%以下巴富克兰就会撤退。第五回合泰坦斯会出现，此时只要科莎美拉已经成为同伴，就会搭乘加布斯雷出击。至于罗莎米亚可由嘉美尤先与其战斗一次再来说服罗莎美亚，但要先干掉凯兹才会成功。

真实和超级系 地上篇 第63(64)回

编织命运的人们

第1回合结束时盖上特军出现、有碇司令与冬月的对话，第2回合时帝皇万能侠出现，如果玲、



真嗣、明日香还没阵亡的话就会有对白，选择魔神凯萨时，最初会有帝皇万能侠发动的特殊画面。第4回合时隆德贝尔地上小队会以我方增援身分出现，当14使徒杰艾尔被打倒，或者瑟蒂或杰夫的HP降至70%以下时，盖士特的部队便会撤退。若初号机被杰艾尔打倒，会发生暴走的初号机吃下杰艾尔的事件，然后初号机便会搭载S2机关。

真实与超级系 宇宙篇 第64(65)回

烟火如同火焰

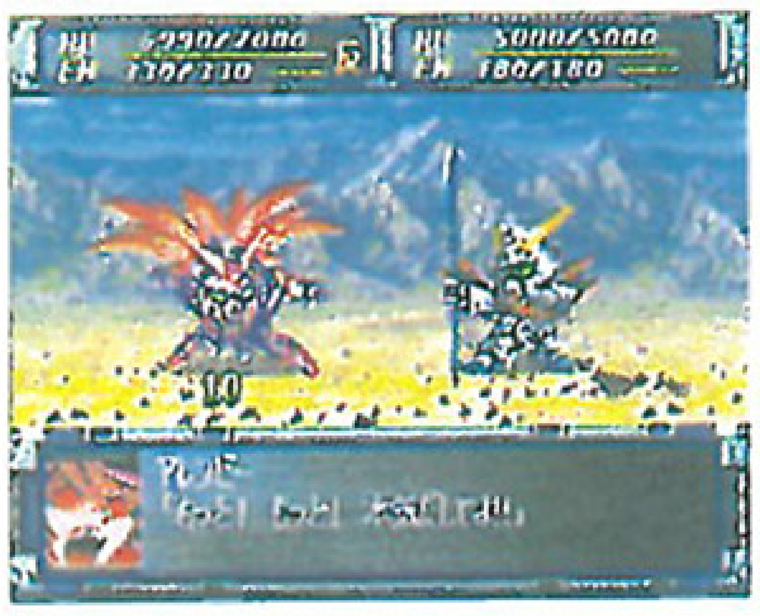


游戏一开始会有不少强制出击的机体，好似渣古改、旧渣古等等，但是你真的会依赖他们的战斗力吗？在第三个回合伊迪安会前来增援，但在这之前捷度和露雷嘉便带领众人尽力摆脱敌人。当伊迪安登场之后就可以进行反击，建议利用伊迪安深入敌阵，然后利用全方位导弹轰击敌人，同时也要在抵挡炮火时将伊迪安的计量值储满，然后利用"魂"来使出"伊迪安剑"将敌军的战船一举消灭。而敌军增援部队会在第四回合出现。第六个回合，我军的增援赶到。

真实和超级系 地上篇 第64(65)回

被称为恶魔的高达

特别目标 得到大师和阿莲比!!!



战斗前如果选派蕾茵出战，度蒙的气力会达到130，继而进入HYPER-MODE状态。二回合后敌人行动时DC军的部队登场，三回合之后敌军行动而战国魔神系三战舰登场成为NPC。在第五回合后敌人行动，恶魔高达登场。如果地狱博士还活着的话，3-5回合之间让敌人的数目减到一半，此时敌人增援登场。而第4-5回合行动时若对战国魔神系的三战舰发动攻击的话，他们就会变成敌方的增援，如果第5回合敌军行动时战国魔神系三战舰没有成为敌人，就变成伙伴登场(但仍然是NPC)。当度蒙和恶魔高达战斗时会有对话发生。如果在度蒙和恶魔高达战斗后，双方都还活着，修巴尔兹(明镜钢弹)全登场。打倒恶魔高达的事件发生之后，如果战国魔神系三战舰等人还活着的话会撤退。这时候东方不败就会登场，神高达超能化(就算度蒙已经死掉的话也会复活！！！)东方不败和度蒙战斗，会有两次特殊场面。东方不败和度蒙战斗后，如果双方都还活着，还会有特殊场面出现。但如果度蒙将东方不败击倒的话，就会有与大师的特殊出场。打倒了大师时，若度蒙等级比大师还高，

假如用蕾茵说服阿莲比，将会有对话发生。说服之后，打倒了阿莲比，她的机体会变成笑傲江湖B。

如果没有说服的话，会变成笑傲江湖。假如是用蕾茵攻击笑傲江湖B就会发生事件。事件过后，用蕾茵打倒阿莲比的话，她会成为伙伴。

甲儿和地狱博士战斗时，会有帝皇万能侠的特别事件发生。铁也与阿修罗男爵和地狱博士战斗时，就会有铁也的特殊场面。

真实与超级系 宇宙篇 第65(66)回

GUNBUSTER(钢巴斯达)出击

这次作战的主要目的就是要在10个回合内将敌人全部消灭，就可以得到另一个巨大机械人"飞越巅峰"的GUNBUSTER和典子的加入。若是将敌人的伊甸战舰打





倒，或者将它的HP削减至30%的话，巴夫克兰军便会全数撤退。到了第8回合，或是将敌军全数消灭之后，DC军便会登场。到第11回合，或是将敌军全数消灭之后隆德贝尔登场，而田代舰长、典子会撤退。如果"ZZ GUNDAM"的比查、艾露、蒙特、伊诺等人出击的话，就会出现对话。最后只要马仕文被打倒了，DC军便会撤退。

过关之后地上篇成员每人加经验值2000点，更会得到真三万能侠和帝皇万能侠。只可惜如果用帝皇万能侠来取代原有的两部铁甲万能侠的话，以前的改造资料便会消失。EVA零、2号机会增加"阳电子步枪"；"神"高达会增加"石破天惊拳"。

真实和超级系 地上篇 第65(66)回

迈向光辉闪烁的宇宙



最终兵器一览

机种	改造武器	追加武器	评价
铁甲万能侠(改)	高热火焰	高热火焰(M)	威力只属一般，要配合留觉、必中、热血等指令才行。
铁甲万能侠(改)	火箭飞拳	大车轮火箭飞拳	比起高热火焰更为实用的一招，每次只消耗10点EN。
铁甲万能侠2号	高热火焰	高热火焰(M)	两部机基本上没有大分别，只是驾驶员能力的分别。
帝王万能侠	高热火焰	高热火焰(M)	要消费大量EN，但威力超强。
高达MK II	扩散榴弹炮	扩散榴弹炮(M)	在合体成SUPER GUNDAM(超强高达)之后不能使用。
v-GUNDAM	飞翔炮	飞翔炮(M)	射程虽然较短，但威力强大，并且会分辨敌我。
量产型v-GUNDAM	飞翔炮	飞翔炮(M)	威力较弱但仍有相当的破坏力。
加碧尼MK II	飞翔炮	飞翔炮(M)	攻击范围较v-GUNDAM的窄，战略性略嫌不足。
莎萨比	飞翔炮	飞翔炮(M)	实力能够与v-GUNDAM看齐的只有他。
重炮高达	所有射击武器	全弹发射(M)	威力超强，但会因为弹药不足而不能发挥全力。
战国魔神	魔神闪光击	魔神闪光击(M)	用他来赚取经验和资金是好。
WING GUNDAM 0 CUSTOM	光线炮	光线炮(M)	威力超强，但驾驶员的命中率却较低。
超兽机神	断空剑	断空光牙剑	消费的EN跟断空炮差不多，是非常好用的武器。
美国万能侠	机关炮	机关炮(M)	除非你真的有钱、又或者你的口味与众不同才会改造这台美国万能侠

这次的任务是要阻止敌人进入基地的范围，而整关共分为两个部分……

第一轮战斗到第三回合时若黑暗大将军还活着，敌人会派出增援。敌机剩下5架以下的话，翁会出现。当打倒"奇鲁基鲁甘"，后会变身成"梅卡奇基甘"。铁也和黑暗大将军战斗的话会发生铁也的特殊场面。纯和黑暗大将军战斗的话会发生纯的特殊场面。

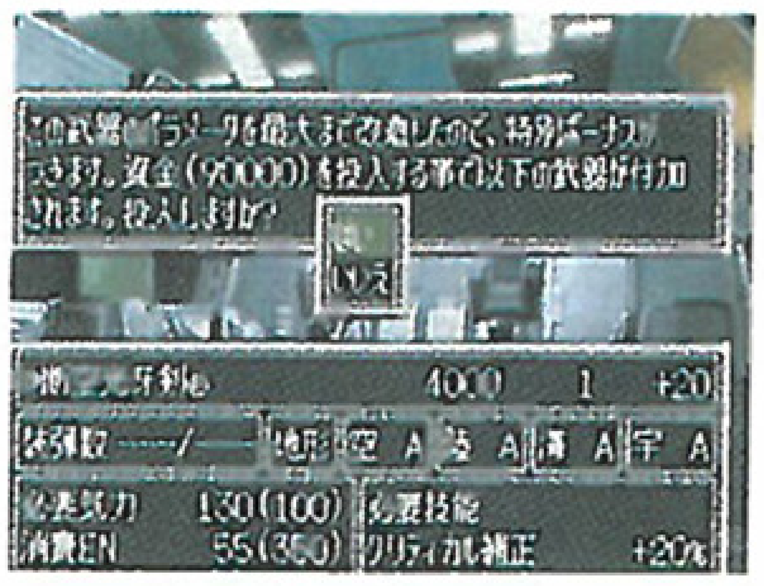
第2场战斗前如果度蒙的气力增加到140而翁的HP剩下30%时，"风云再起"会登场。"神"高达会骑上"风云再起"并发生度蒙的特殊场面。随后会发生强制事件－－度蒙会发出爆烈神手指将翁杀掉。

战斗后地球和宇宙部队会合，这时宇宙的部队等级＋2。而且会加入伊甸王系驾驶员"柯斯摩、奇杰、卡夏、贝斯"。另外如果曾在第64回中说服阿莲比成功，此时她也会变成伙伴。加入机体索罗船和伊迪安，在说服阿莲比成为伙伴的情况下，诺贝尔高达会加入。

以下为大家介绍"机战F完结篇"波西达尔篇的攻略流程，以及各特别角色和机体的操纵方法。更会为大家讲解10段改造和详尽分析各机体的最终兵器。(表见上一页右下角)

10段改造之秘！！

为了应付以后出现的强敌，我军只有将战斗力进一步加强才行。而当各机体经过10段改造之后，便可以额外再为机体追加其中一项的数值。例如再给HP加2000点或者给装甲加500点等等。而武器方面只要个别的武器进行过10段改造之后，就可以进行新兵器的开发。例如"超兽机神"的"断空剑"经过改造、开发之后便会追加为"断空光牙剑"。



特别机体、角色的入手方法

量产型v-GUNDAM

在"哀伤的卡多露"完结之后，就会得到量产型的v－GUNDAM，但这时候就要为他装备一些兵器，分别是"飞翔炮"和"离子枪"。

哈玛嘉

ZZ-GUNDAM中的大魔头，实力之强绝对可以跟阿宝、马沙匹敌。说得的方法是要在"亚古捷斯的攻防战"，利用马沙向她进行两次的说服。然后在"虚构的偶像"一战再说服也可以。

嘉图以及GP-02高达

0083的故事中，抢夺GP-02的自护军头领。入手的方法是在"虚构的偶像"一战中，先将杰尼的HP扣至6000以下，这时候便会出现杰尼斯亚刺杀杰尼的事件。在事件发生之后，再将嘉图打败。过关后嘉图便会乘坐GP-02加入。



真实和超级系共通 第66(67)回

被清算的过去、之后

这一关，敌人会以异星人部队为主。在第四回合重战机系的敌军会前来增援，而当敌机的数目只剩16以下。敌人便会全数撤退。

真实和超级系共通 第67(68)回

悲伤的卡多露

本关重点:过关的分歧点会跟结局有关，最好先作个记录！而为了10段改造，请节省开支。

在第二回合当敌人行动时，敌军的增援便会出现，但只要敌军的主将洛夫的HP降至80%左右，敌军的主力部队便会撤退。在第5回合，特尔会驾驶着WING GUNDAM 0登场。神志不清的他竟然向着殖民卫星发动攻击，最后我们就只有把他打翻。



在过关后会出现路线选择。选DC的话会走进"错综复杂的思念"，而选波西达尔的话，会进入"彷徨的命运之光"的路线。

另外会得到量产型v－GUNDAM，必须选择武器(线型感应炮/FinFunnel)，而新·阿格马替换成拉·凯拉姆。如果主角是真实系的话，凯拉会成为伙伴，超力电磁侠会追加新的武器而终于能够进行10段改造！！

真实与超级系 波西达尔篇 第68(69)回

彷徨的命运之光

第三回合敌人行动时增援将出现。第四回合敌军增援出现或敌军全灭后，巴富克兰军出现。

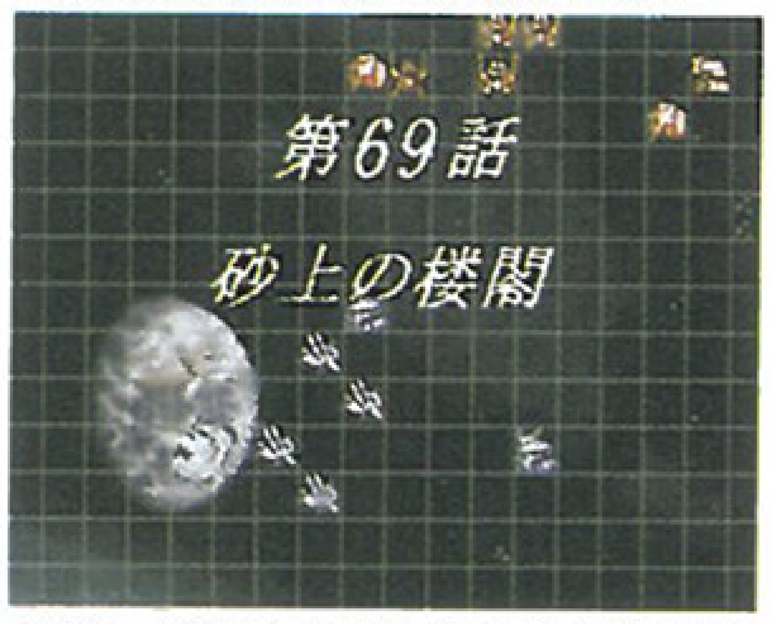
第五回合敌增援出现或敌军全灭后，迪欧(地狱死神)登场，当打倒加狄的时候如果巴富克兰军没有出现的话，泰斯的部队便会撤退。玛乌亚的HP变成30%后还活着的话就会与杰利特撤退。

打倒卡布罗·桑的话巴富克兰军增援登场(出现场所不确定)，伊迪安强制登场并且会用伊迪安枪将敌人全部消灭。但如果我军也处于伊迪安枪的攻击范围之内，有可能会被全灭。安全过关之后，伊迪安会增加伊迪安枪。

真实与超级系 波西达尔篇 第69(70)回

砂上的楼阁

这关的重点所在，就是要使第6和第8回合的事件成功发生，这样便可以得到"至有型"的WING CUSTOM 0 CUSTOM。游戏一开始，希罗和特洛瓦正受到敌军的围攻。到了第三个回合或首批敌人全灭之后，DC军的部队便会出现。但只要他们其中一部机被击毁，第二部队便会出现增援。第六回合，卡多露会驾驶着飞翼零式出现。而到了第八回合希罗和特洛瓦还活着的话便会再有事件发生。



真实与超级系 波西达尔篇 第70(71)回

名为爱的自我

如果一直都没有培育过重战机系的角色，那么这次的战斗就会变得很艰巨。因为这次达巴会被安排强制登场，直到第三回合敌我双方都会出现增援。建议在我方再次行动的时候，除了伊迪安之外，部队尽量向画面的左方移动，等到伊迪安计被储满之后，使用伊迪安枪全歼敌人。

真实与超级系 波西达尔篇 第71(72)回

崩毁的序曲

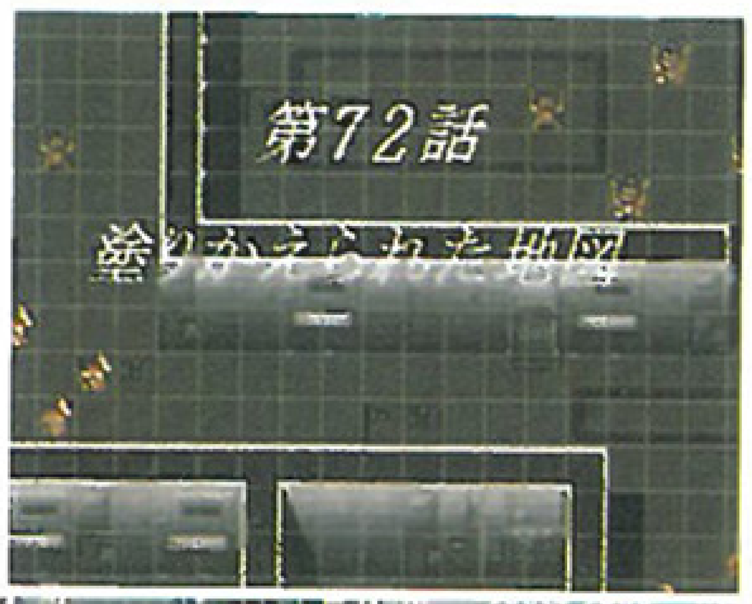


这一关敌人亦是以重战机系为主，但令人最头痛的就是那些头领角色在游戏的中段会使用精神指令，使其战斗大增，为免夜长梦多，还是速战速决为好。游戏一开始EVA初号机和帝皇万能侠会被安排强制出击，战斗时只要集中向敌人的主将全力攻击便可，每当敌将被击倒之后，其所属部队便会撤退。这样就不会浪费时间。

真实与超级系 波西达尔篇 第72(73)回

被涂写过的地图

再一次攻入敌人的基地，这次的主要任务是要将版图内的敌人全部消灭。第四回合芙拉特与波西达尔仍然活着，而在"被清算的过去，之后……"发生过达巴和芙拉特交战事件，在"名为爱的自我"中又利用过亚姆或达巴进行说服的话，芙拉特会持中立态度。杰利特的HP降到30%以下的话，玛乌亚会使用"替身"随后两人如果都仍然存活的话，还会使用"超根性"、





“必中”、“气合”指令。杰利特被击败的话，玛乌亚会对自己施加“必闪”、“必中”、“魂”。玛乌亚被击败的话，杰利特会对自己施以“必中”、“魂”、“气合”。波西达尔被打倒的时候，如果芙拉特保持中立，则会再变回敌人。让嘉美尤打倒斯洛哥的话，不久嘉美尤就会精神崩溃，然后她会因此先行撤退。芙拉特保持中立，如果芙拉特被打倒的时候波西达尔在场的话，芙拉特会有对话事件。

进入第二部分的战斗。第三回合在我方行动阶段或敌军全灭后的情况下，如果在69回“砂上的楼阁”里的第八回合有特殊事件发生，希罗(WINGZERO)和卡特尔(沙漠GUNDAM改)会登场。第五回合轮到我方展开行动，达巴(L-GAIM makell)、隆德、贝尔本队登场(6机)。第六回合我方行动或敌军全灭后，典子会驾驶GUNBUSTER登场。阿曼达拉HP降到30%以下的话，奇亚布雷登场。施展“必中”、“魂”、“铁壁”之后，对阿曼达拉展开攻击。留克雷在场的话，会出现和阿曼达拉的对话。最后当阿曼达拉被打倒，敌全军覆没。

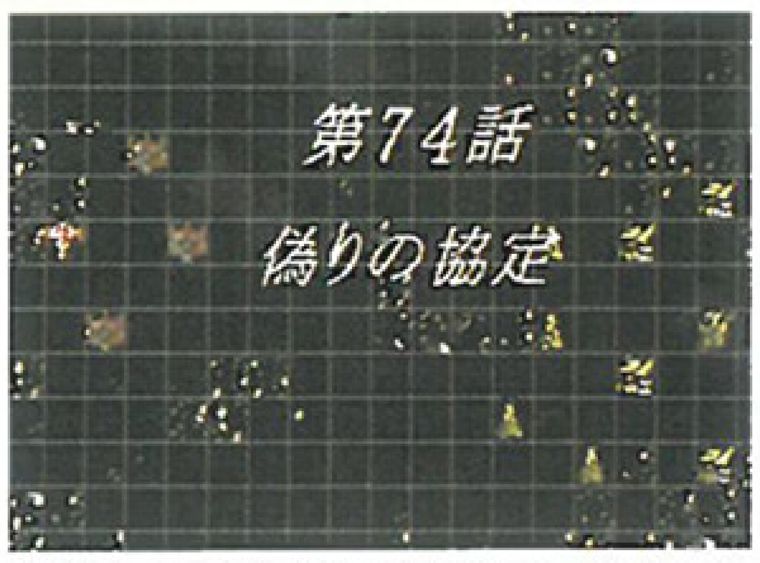
真实与超级系 波西达尔篇 第73(74)回

时机启动的时刻

第四回我方行动阶段或敌军全灭后，GUNBUSTER以及我军



的部队登场。在第八回我方行动或敌军全灭后，克耶丝(亚特·德卡)、特洛瓦(GUNDAM HEAVY ARMS改)出现，但仅限于在“砂上的楼阁”第八回合发生过事件的情况下才会登场。第四回合敌军行动或DC军全灭后，盖士特军出现，第七回合敌军行动DC军撤退。第九回合我方行动阶段或敌军全灭后。梅奇柏斯出现，盖士特军撤退，梅奇柏斯也撤退。洛夫、瑟蒂、杰夫其中一人被打倒的话，盖士特军撤退。战斗后，特洛瓦如果成为同伴的话，可以选择是否要改造WING ZERO成WING ZERO CUSTOM。如果进行改造，会在



75回“不请自来的访客”结束后，才会改造完毕。

真实与超级系 波西达尔篇 第74(75)回

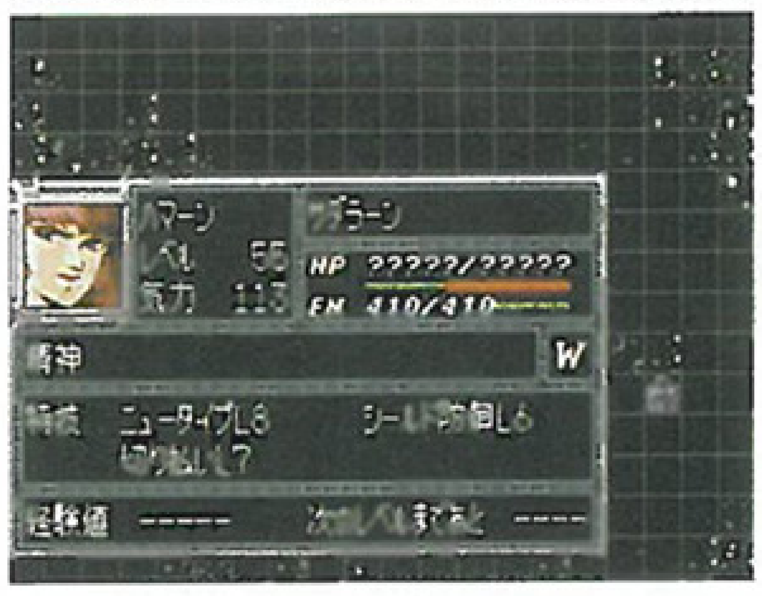
虚伪的协定

战斗前会有哈曼嘉与米利亚尔特的对话。第一、二回合我方行动阶段可选择要作战或逃走。战斗的话，我方机体出击。选择逃走的状况下，敌军变为中立、我方无法攻击(但敌军会攻击过来)。第二回合如果选择逃走会一直到第四回合都无法战斗。第二回合我方行动，黄炎龙(格兰威尔)、缇尤妲(雅蒂斯)登场。第三回合敌军行动时，如果哈曼嘉活着的话，敌军出现增援。第四回合我方行动阶段或敌军全灭后， 特列斯率领联邦军登场(我方NPC)。如果之前选择逃走的话，隆德·贝尔现在才出击。第五回合敌军行动阶段哈曼嘉仍活着的话，敌军出现增援。当特列斯或雷蒂被打倒时，联邦军撤退。马沙和哈曼嘉战斗的话，出现讯息。

真实与超级系 波西达尔篇 第75(76)回

不请自来的访客

第三回合我军行动阶段，白河愁、沙菲妮登场(NPC)。第六回合敌军行动或敌军全灭后，巴富克兰军出现。此时红军若在场，亦将撤退。建议先派伊迪安来到画面的



右下方等候。巴富克兰军出现之后便会全力向他进攻，相信只要一个回合，便可以发动伊迪安枪了。到了第七回合以后，如果特巴和奇亚亚仍活着，则每回合敌军行动阶段开始时，两人会对自己使用“集中”。总回合数如超过700，又能在三回合内歼灭本剧情所有敌人的话，白河愁等人登场时的讯息将产生变化。GUNBUSTER的HP降至20%以下时，法子会取得超耐力(此时GUNBUSTER的HP与法子



的精神点数完全恢复)。在特巴被打倒而出现的奇亚亚的对话之后，奇亚亚会施展“闪避”、“必中”、“魂”、气力变为150。在奇亚亚被打倒而出现特巴的对话之后，特巴会施展“必中”、“魂”、“铁壁”，气力变为150。哈露露被打倒一次的话，会复活。哈露露被打倒(第二次)，巴富克兰军撤退。如果以前选择让WING ZERO进行改造则在战斗后，会追加WING ZERO CUSTOM。

真实与超级系 波西达尔篇 第76(77)回

在命运的火焰中

第四回合我军行动阶段或敌军全灭后，张五飞登场(中立NPC)



当洛夫被打倒时，瑟蒂会对自己使用“必中”、“魂”、“必闪”、杰夫会对自己使用“气合”，倘若瑟蒂被打倒，洛夫会对自己使用“必中”、“魂”、“必闪”，杰夫会对自己使用“集中”、“热血”。杰夫被打倒的情况下，洛夫会对自己使用“魂”、瑟蒂会对自己使用“气合”。洛夫与梅奇柏斯战斗的话，会出现DVE。瑟蒂与梅奇柏斯战斗时，出现DVE，杰夫与梅奇柏斯战斗的话，也出现DVE。

真实与超级系 波西达尔s篇 第77(78)回

致败者之挽歌

这一关的重点是要阻止敌军进行卫星坠落计划。首先尽量将画面中的敌人消灭。然后便将我军的部队调派在每一个殖民卫星上，并把敌人的重力装置破坏。战斗时倘若以马沙和哈曼嘉作战的话，会有对话。

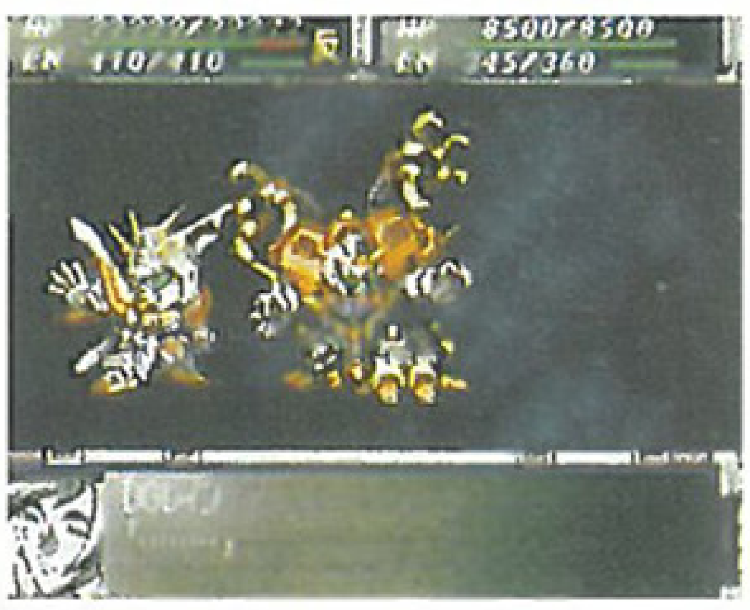
真实与超级系 波西达尔篇 第78(79)回

开端与终结交会的地方

最终一回共分为两个部分，游戏一开始超兽机神和神高达会被安排强制出击。敌军的主力是夏比罗带领的异星人部队，而魔鬼高达会持中立态度。由于夏比罗会拥有多重身份，只有先将其真身消灭，敌军才会撤退。最后利用神高达将魔鬼高达和DG蕾因打败。就会进入第二部分的战斗。



第二部分的战斗，我军应尽量派出所有机体作战。游戏一开始，伊迪安系的敌军出现。但这时会有事件发生，敌将卡拉拉叛变成为我方的NPC角色。而这关的主要目的就是要好好保护卡拉拉和将敌人全部消灭。当夏比罗跟我方作战时，律子便开始解释夏比罗、瓦尔希翁的机体，下一回合，会完成生物关连解释，再下一回合，如果特列斯没有在前一个剧情“致败者之挽歌”里阵亡的话，与此同时他将对夏比罗进行特别攻击，破坏生物关连器。当夏比罗被打败之后，他便会发动卫星坠落攻击。这时候便将我军派往每一个卫星，以此阻止卫星坠落，但竟然失败。最后伊



迪安出现并牺牲自己将所有卫星毁灭，挽救了地球。

至于度蒙和DG蕾因这方面，只要先将魔鬼高达消灭。然后再和DG蕾因战斗，当DG蕾因的HP只剩下50%左右时，便会出现石破LOVE LOVE天惊拳的动画。

波西达尔篇完

玩家之窗

金指手尖 66
玩具精品——逛街纸上行 68
秘技门 70
电玩心里话 72
玩友沙龙 74
音乐花纸伞 76
GAME画廊 77
游戏发售大观园 78
游戏排行榜 80



PRO ACTION REPLAY(程序功能重放)、GAME SHARK(游戏鲨鱼)或GAME BUSTER(游戏降级者)的使用方法

⊙PS版的使用方法：在播好PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER后，开着PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER、放入游戏碟，然后才开机(电源开启后不要拔走PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER)，画面便会出现PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER的主目录页。在那里会有START GAME(开始游戏)、SELECT CHEAT CODES(选择改变密码)、MEMORY CARD MANAGER(记忆卡管理)、CREDIT(信用)四项。其中第二项用来输入金手指密码，第三项用来处理MEMORY CARD的记录，第四项是看PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER工作人员名单。这四个项目下面会显示出PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER里的对应游戏数目及密码数目，以○键来选择。另外按L1+SELCET会转换○键和×键的功能。

进入SELECT CHEAT CODES一项，在此大家要留意画面下的按钮功能。选择NEW GAME一项，先为将要输入的密码、输入游戏名称，然后输入MASTER CODE(主要密码)(不过PS版的金手指密码通常不需要输入MASTER CODE)，离开后SAVE(储存)，此时选"NEW CODE(新密码)"，可以在"NEW CODE DESCRIPTION(新密码说明)"一项中输入这密码的名字，之后便可以再输入密码。输入密码时以十字键来选数目，以L、R键来移动闪动的游标。一行输入后可以再输入一行，最多可输入十五行，若那组密码多过十五行，便先SAVE并离开这页，选NEW CODE，以□键来决定，继续输入密码。最后离开并SAVE，确定密码在ON(开)的状态(可同时将多组密码ON。)，按START键再选"START GAME WITH SELECTED CODES(以有被选择密码的方式开始游戏)"便可以开始游戏。

⊙SS版的使用方法：大家在插好PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER后，开着PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER并放入游戏碟，然后才开机(电源开启后不要拔走PRO ACTION REPLAY)，画面便会出现PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER的主目录页。在那里会有START GAME、SELECT CHEAT CODES、MEMORY CARD MANAGER、CREDIT四项。其中第二项用来输入金手指密码，第三项用来处理MEMORY CARD的记录，第四项是看PRO ACTION REPLAY工作人员名单。这四个项目下面会显示出PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER里的对应游戏数目及密码数目，以A键来选择。

进入SELECT CHEAT CODES一项，在此大家要留意画面下的按钮功能。选择NEW GAME一项，先为将要输入的密码输入游戏名称，然后按B键一次后输入MASTER CODE(不过有某些游戏不需要输入MASTER CODE)，离开后SAVE，此时选"NEW CODE"，可以在"NEW CODE DESCRIPTION"一项中输入这密码的名字，之后便可以输入密码。输入密码时以十字键来选数目，以L、R或X、Y键来移动闪动的游标。一行输入后可以再输入另一行。(一次最多可输入十五行密码，若那组密码多过十五行，便先要SAVE那页，离开后选"NEW CODE"一项，以C键来决定，再继续输入密码。)最后离开并SAVE，确定密码在ON的状态，按START键再选"START GAME WITH SELECTED CODES"便可以开始游戏。

⊙N64版的使用方法：大家先把PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER插在N64上，然后把游戏盒带插在PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER上，然后才开启N64，画面便会出现PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER的主目录页，那里会有START GAME、SELECT CHEAT CODES、MEMORY CARD MANAGER、CREDIT。其中第二项用来输入金手指密码，第三项用来处理MEMORY CARD的记录。这三个项目下面会显示出PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER里的对应游戏数目及密码数目，以A键来选择。

进入SELECT CHEAT CODES一项，在此大家要留意画面下的按钮功能。选择NEW GAME一项，先为将要输入的密码输入游戏名称，然后按B键一次，离开后SAVE。此时选"NEW CODE"，可以在"NEW CODE DESCRIPTION"一项中输入这密码的名字，之后便可以输入密码。输入密码时以十字键来选数目，以L、R键来移动闪动的游标。一行输入后可以再输入另一行。(一次最多可输入十三行密码，若那组密码多过十三行，便先要SAVE那页，离开后选"NEW CODE"一项，以C键来决定，再继续输入密码。)最后离开并SAVE，确定密码在ON的状态，按START键再选"START GAME WITH SELECTED CODES"便可以开始游戏。

金手指密码简易输入法

⊙PS PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER

(1)开机后选第二项SELECT CHEAT CODES(按○键)。

(2)选第一项NEW GAME(按○键)。

(3)进入后要取游戏名(取自己知道的名字即可，按○键决定，取消错字按□键)，取完后离开(按×键两次)，然后选SAVE(储存)，按○键。

(4)选第二项NEW CODE(按□键)，进入密码区按上在NEW CODE DESCRIPTION(按○键)，输入密码名，例如：无限能源INFINITE ENERGY(按○键)输入。输入后按×键，再按下，按○键。输入密码按○键，换行按×键。利用L、R可左右移动。

(5)密码输入完后按两次×键，然后选SAVE(按○键)，如此密码就存在卡内了。

(6)此时画面第二项应为你所设定的密码名(此行若呈现蓝色时先按○键使之变为红色)。

若此行为红色即表示密码已经启动，按START键两次即可进入游戏。

⊙SS PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER

(1)开机后选第二项SELECT CHEAT CODES(按A键)。

(2)选第一项NEW GAME(按A键)。

(3)按A进入GAME NAME(游戏名称)这时要取游戏名，决定按A钮，取消错字按C键。

(4)取名完后按一次B键，按下键MASTER CODE区，按A键即可输入MASTER CODEA键决定，换行按B键再按下，利用L、R可左右移动，MASTER CODE输入完后要离开按(B键两次)，然后选SAVE(储存)，按A键决定。

(5)进入密码区，按A键可输入密码(A决定，换行先按B键再按十字键下，利用L、R可左右移动)。

(6)密码输入完后按两次B键，然后选SAVE(储存)，按A键，如此密码就存在介面卡内。

(7)此时游标所在行呈蓝色，表示金手指不启动。按A键使之变为红色(红色表示金手指启动)。选NEW CODE按C键可再输入此游戏的新密码。

(8)按START键，然后选第一项START GAME WITH SELECTED CHEATS(按START键)，读取后即进入游戏。

⊙N64 PRO ACTION REPLAY、GAME SHARK或GAME BUSTER

(1)开机后选第二项SELECT CHEAT CODES(按A键)。

(2)选第一项NEW GAME(按A键)。

(3)按A进入GAME NAME这时要取游戏名，决定按A钮，取消错字按C键。

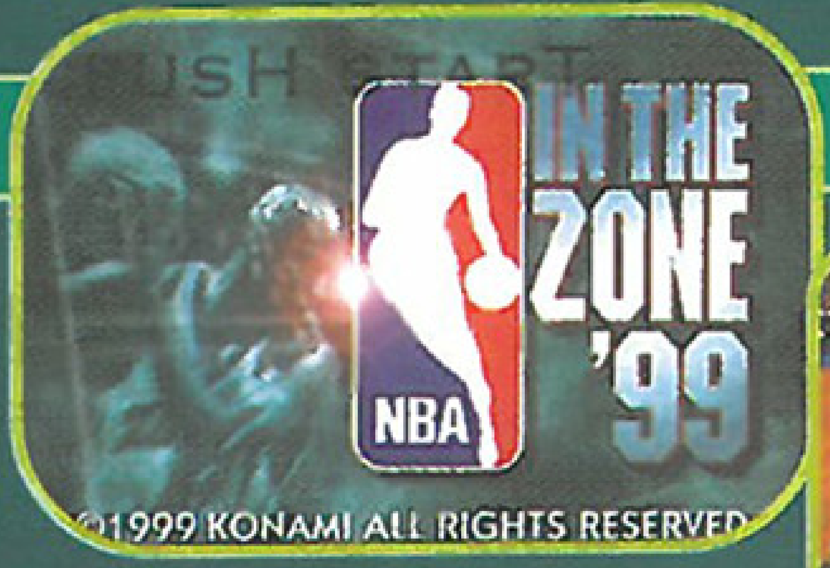
(4)取名完后按一次B键，按A键SAVE。

(5)选NEW CODE(按C键)，进入密码区按上在NEW CODE DESCRIPTION(按A键)，输入密码名，例如：无限能源INFINITE ENERGY(按A键)输入，输入后按B键，再按下键，利用L、R可左右移动。

(6)B键，然后选SAVE(按A键)，如此密码就存在卡内了。

(7)此时游标所在行呈白或黄色，表示金手指不启动。按A键使之变为绿色(绿色表示金手指启动)。选NEW CODE按C键可再输入此游戏的新密码。

(8)按START键，然后选第一项START GAME WITH SELECTED CHEATS(按START键)，读取后即进入游戏。



NBA LIVE' 99(美版)(NBA篮球赛' 99)



⊙主场分数 8008FD5C 00XX
⊙作客队伍 800911BC 00XX
XX值可填上
FF：最大
00：零分



(2)Crash Bandicoot 3: Warped(美版)(古惑狼 3)



⊙支数无限
D005BEEC F64C
800B5D4C 6300
D005BEEC F64C
80068F58 6300
⊙能力加强
80069178 003F
⊙集齐红宝石
80068FB0 FFFF
80068FB2 FFFF
80068FB4 FFFF
80068FB6 FF00
⊙集齐蓝色棒
800691B4 FFFF
800691B6 FFFF
800691B8 FFFF
⊙集齐所有水晶
8006912C FFFF
8006912E FFFF
80069130 FFFF
(注：如果集齐所有水晶、蓝色棒及红宝石，将或许不能进入最后一关)

GENSOSUIKOD EN Ⅱ幻想水浒传Ⅱ(日版)

⊙无限金钱
8006A4F8 423F
3006A4FA 000F
⊙主角能力值
(其余角色可自行+24hex)
LEVEL
30069892 0063
⊙经验值
80069894 03E7
⊙现在体力
80069896 03E7
80069898 03E7
MP LEVEL 1
3006989A 00XY
MP LEVEL 2
3006989B 00XY
MP LEVEL 3
3006989C 00XY
MP LEVEL 4
3006989D 00XY
(X为现在值，Y为最大值)
⊙其他能力值最大
3006989E 00FF(力)
3006989F 00FF(魔)
300698A0 00FF(守)
300698A1 00FF(魔守)
300698A2 00FF(技)
300698A3 00FF(速)
300698A4 00FF(运)
⊙武器 LEVEL
300698A6 00YY
⊙纹章
300698A7 00FF(头)
300698A8 00FF(右手)
300698A9 00FF(左手)
300698AA 00FF(头盔)
300698AB 00FF(盔甲)
300698AC 00FF(靴)



樱大战 2(日版)



Master code(主要密码)
F6000914 C305
B6002800 0000
众女角对大神一郎有好感
真宫寺樱
10200B20 0063
10200B22 0063
艾莉斯
10200BA0 0063
10200BA2 0063
利尼
10200B80 0063
10200B82 0063
神崎寿美
10200B40 0063
10200B42 0063
织姬
10200BE0 0063
10200BE2 0063
桐岛完奈
10200C00 0063
10200C02 0063
玛莉亚
10200B60 0063
10200B62 0063
李红兰
10200BC0 0063
10200BC2 0063

Super Robot Wars F 超级机械人大战 F

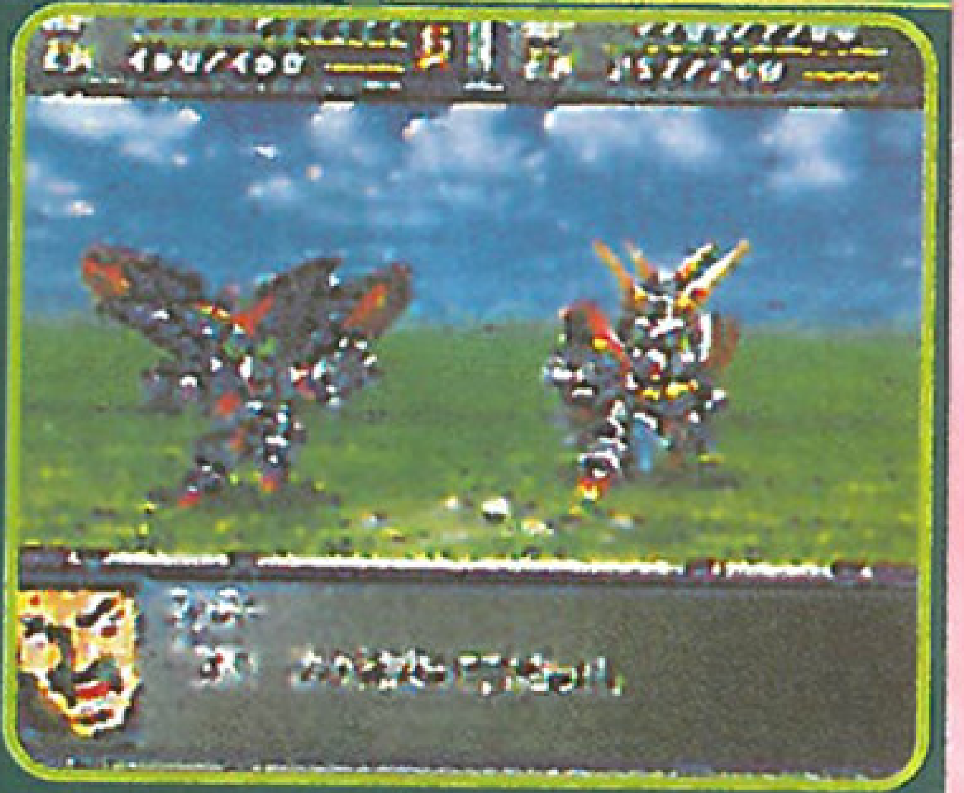
Master Code(主要密码)
F6000924 C305
无限金钱
1020000A 6300
无限精神
1020150A 00FF
拥有所有的 CG 片段
360C540B 00FF
160C540C FFFF
160C540E FFFF
大量经验值
102014A4 FFFF
102014B0 FFFF
102014BC FFFF
102014C8 FFFF
102014D4 FFFF
102014E0 FFFF
102014EC FFFF



(玩者可自行加 C hex)

超级机械人大战 F 完结篇

Master Code(主要密码)
F6000914 C305
B6002800 0000
无限金钱
1020000A 9000
拥有所有的 CG 片段
160C6B7C FFFF
160C6B7E FFFF
回合数为零
1020000E 0000
快速升级
102014A2 6010
102014AE 6010
102014BA 6010
102014C6 6010
102014D2 6010
(玩者可自行 +C hex)



经典再现

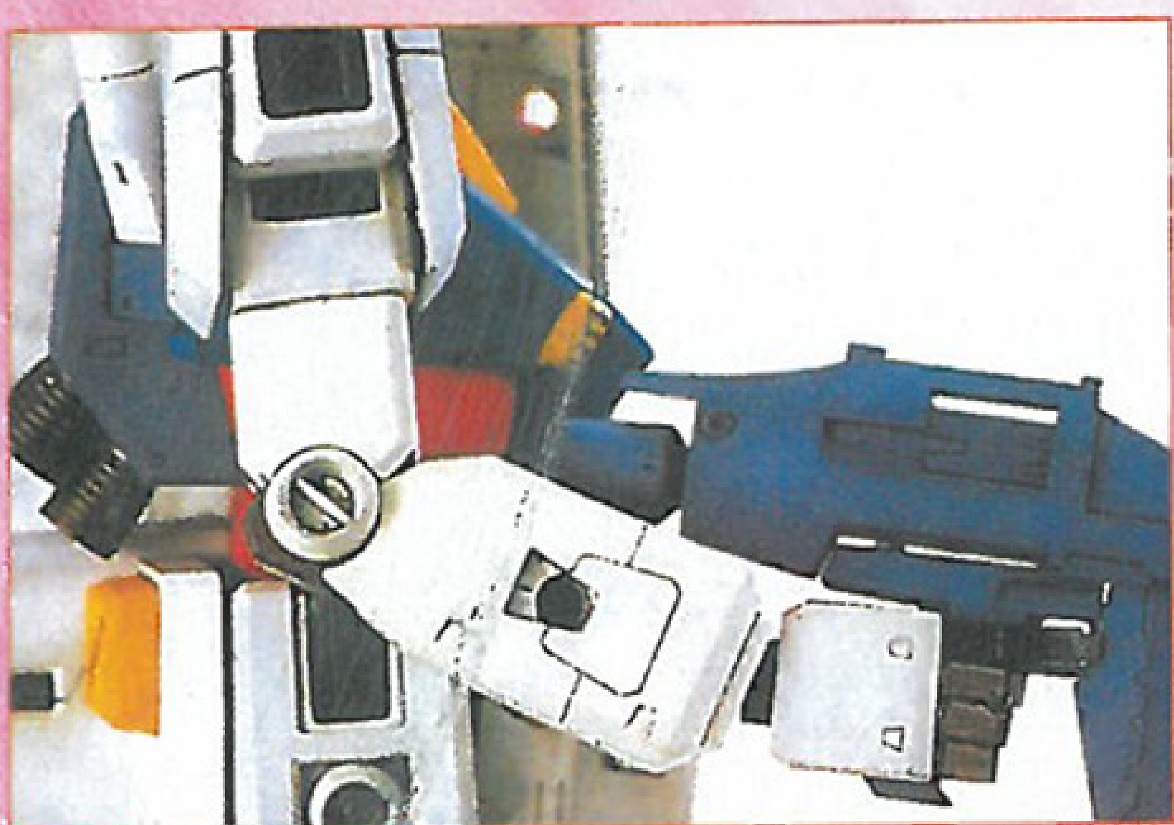
说到机械设计师KATOKIHAJIME的经典作品，最为人津津乐道的除了S……
达、GP-03以及OVA版W高达外，不能不说说他的出道作KA版元祖高达。
KA版高达其实源自BANDAI于87年末推出的剧场版LD封面画，这台CUSTOM
(传统)版高达并没有使他一炮而红，直到88年的GUNDAM SENTINEL联邦先锋
战KATOKI才获得全面肯定，90年BANDAI推出的HG版高达虽然不是KATOKI设
计的，但也采纳了他的不少意见，并采用他的设计画作为说明书插图，书中的一张
解体图可以算得上是最正式的KA版外型。

4年前，VOLKS的制作组造形村终于将KA版高达立体化，而且是1:35的超
巨大比例，虽然它价格昂贵，但还是有很多FANS毫不犹豫地购买。这套模型外形
很“酷”，还有很多开闭式装甲，不过因为它的比例过大无法加上可动关节。最近
BANDAI出品的1:60PG版高达反应比预期的更好，可能就是因为此款高达有可动
关节的缘故。B-CLUB和造形村决定将1:35KA版高达缩小一半再发售，并且为了
配合近年的可动模型潮流，这款模型还配上了VOLKS的MM可动PARTS(部件)，
而且加装了一支火箭筒和不可变型的CORE-BLOCK(核心块)。

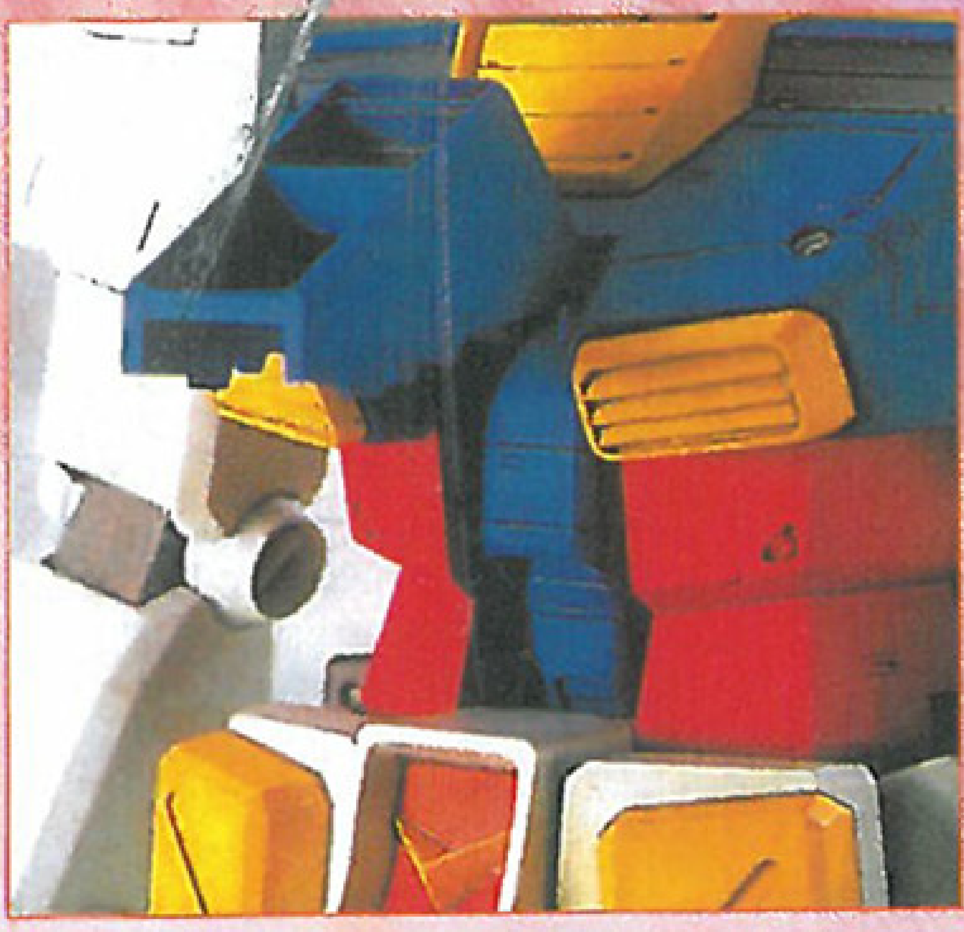


B-CLUB 1/72 SCALE(尺寸)
RX-78-2 GUNDAM Ver.Ka(Ka版)
原型制作：造形村
售价：36800日元
全高：260cm
部件数：160件(不包括MM关节)





图中显示的已是这款模型手腕部分的最大可动范围，虽然比不上一般的模型版，不过已经足够摆出一般的姿势了。

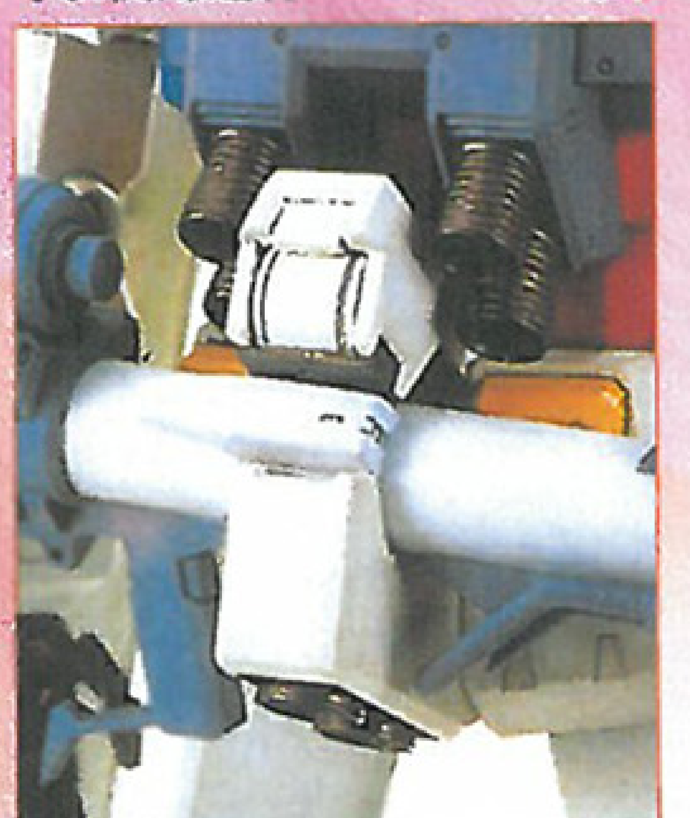


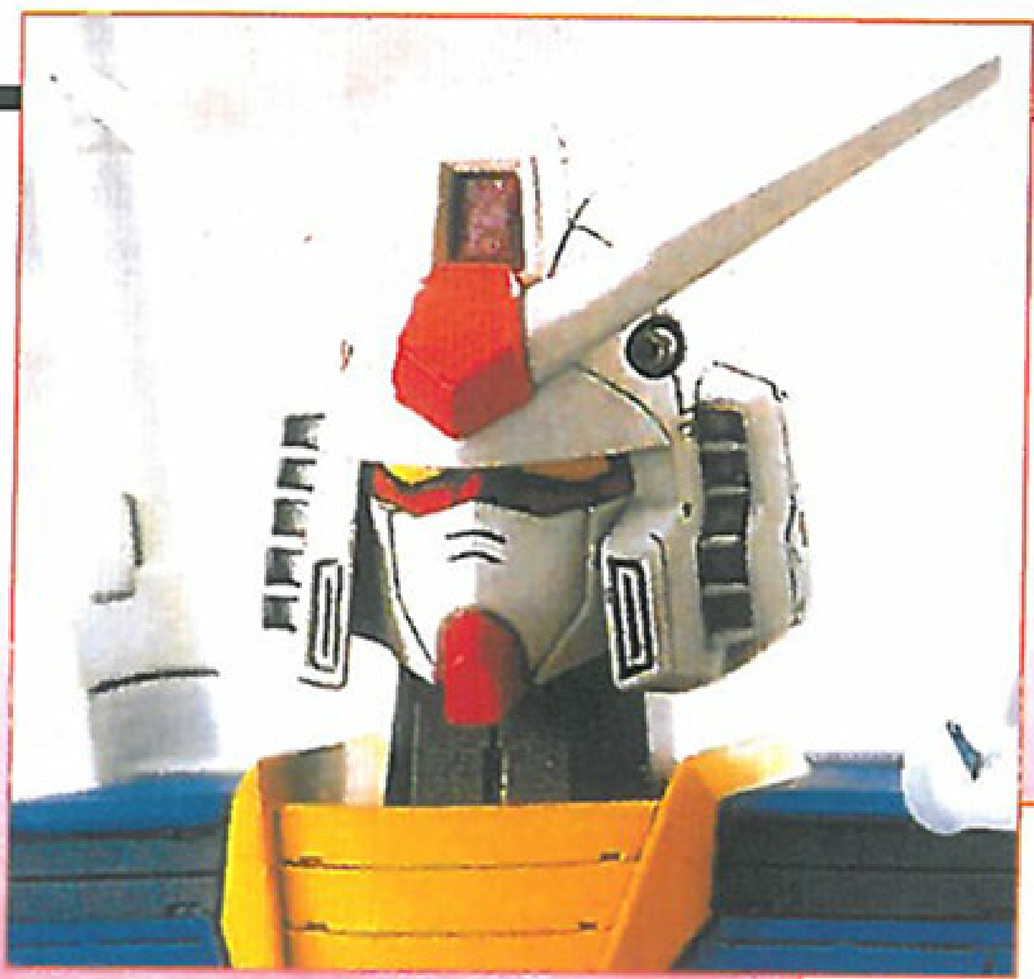
驾驶仓可开关，能看到里面的CORE-BLODK，不过机仓无法打开。



脚部可动范围要比手腕的大，脚掌接地性能也相当良好。

可以使用这种BAZOOKA接口。





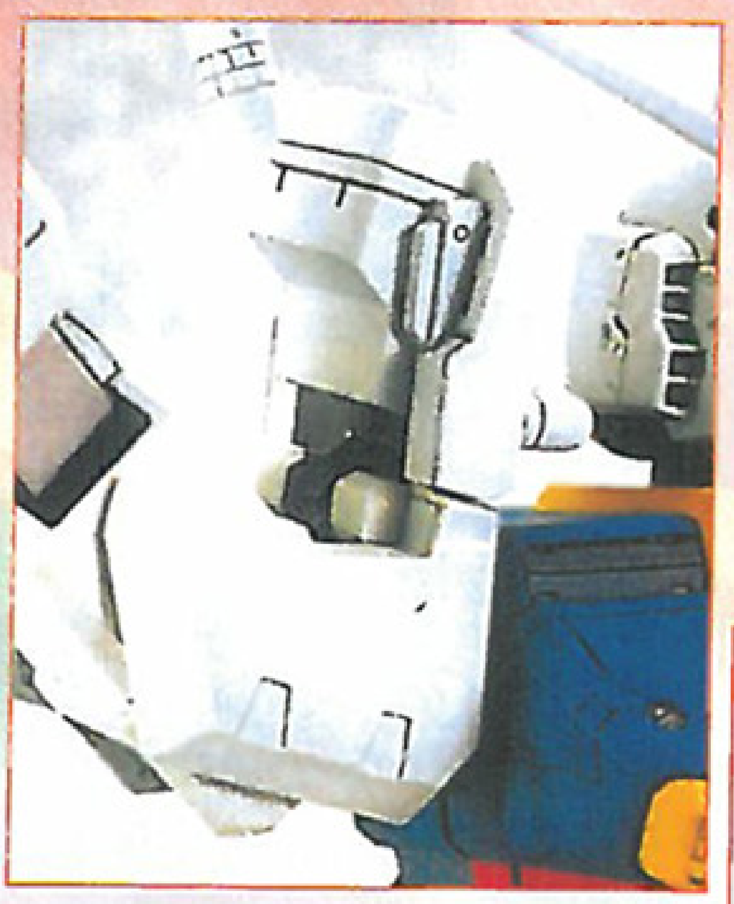
头部全新制作，不过好像不如原来的造型好，而且脖子有点长，不喜欢的人可以自行改装。



膝盖装甲处也装有仿油压管配件，当脚部作出幅度较大的动作时，膝盖会微微打开，露出少许内藏机件。



加装HYPER-BAZOOKA(超强反坦克火箭筒)后的背面图，连1:35版的GUNDAM(高达)也无法做到这一点。



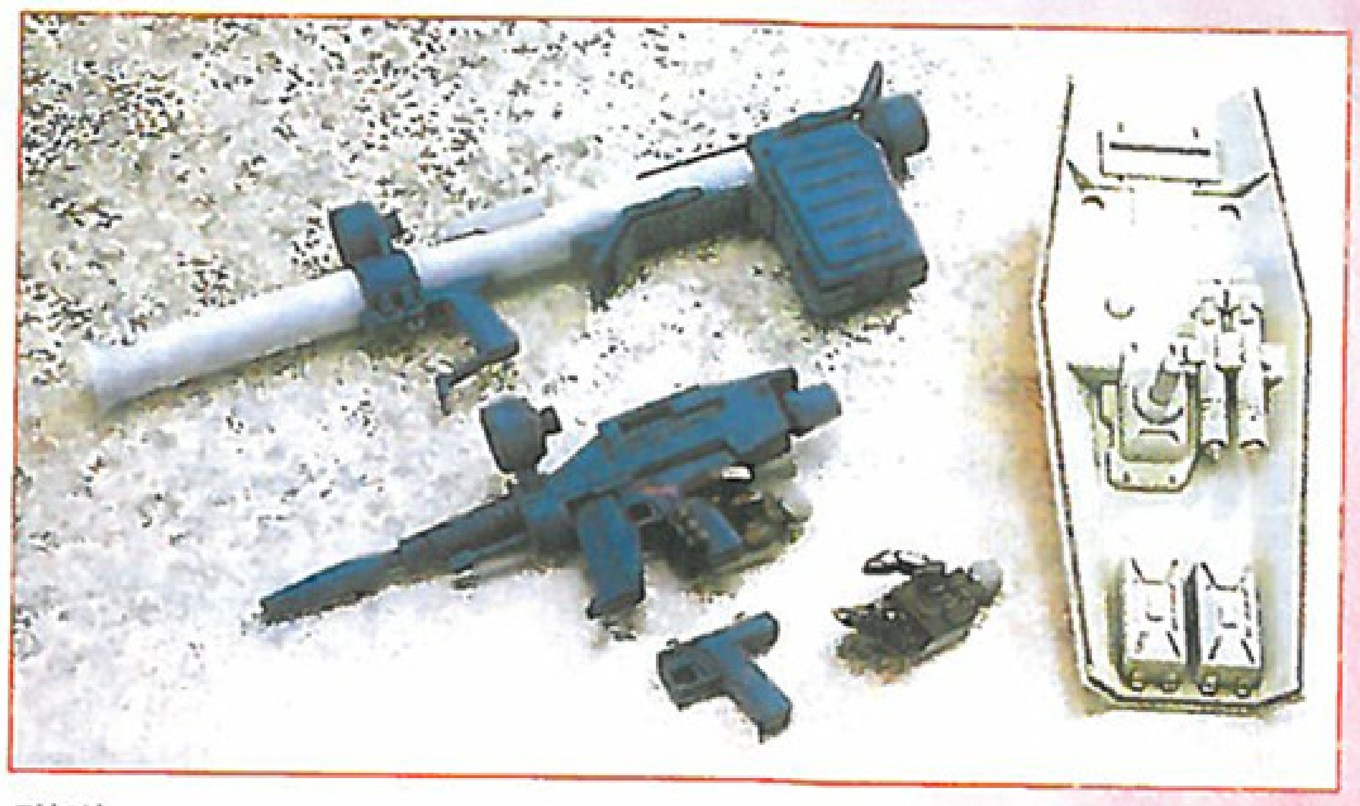
一种配合人体动作的设计，肩部装甲可以向上打开。



脚腕处装配有仿油压管配件，会随着动作而连动伸缩，相当独特。

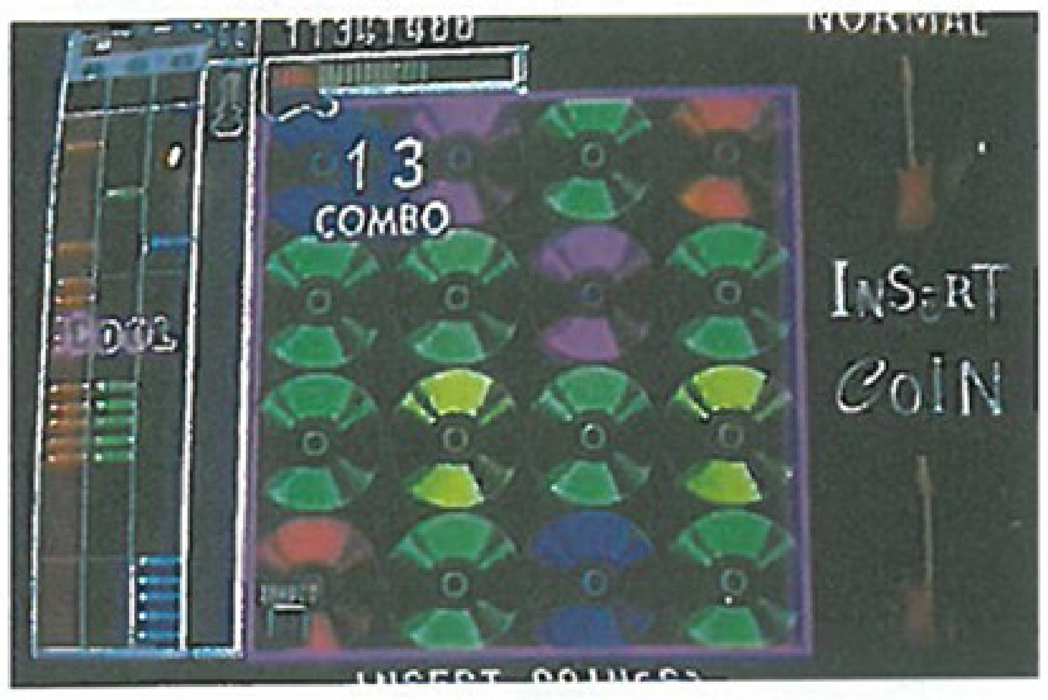


追加CORE-BLOCK，可惜无法变形为核战机。



附送HYPER-BAZOOKA、盾牌、BEAM-RIFLE(射线来福枪)和RIFLE专用的连手掌把手。

《GUITAR FREAKS(AD版)》
(多种隐藏模式)







不少人玩过“吉它机”，平时只有三个模式可供选择，但只要使用了以下秘技就能得到新的模式了！方法是在标题画面顺序按以下指令，将可得到各项隐藏模式：

模式	指令	效果
对战模式	PGGP	当二人对战时，双方所显示的符号均是单打时出现的符号
节拍模式	RBGBRG	画面显示的符号将会消失，玩家自然要凭记忆去弹键
加快模式	RGBPP	节拍的速度将会增快，适合喜欢挑战的高手使用
节拍倒转模式	BGGRGP	游戏内符号的次序将会倒转，增添挑战性
超高速模式	PPRBRBGG	(选曲画面按紧START)节拍的速度是原来的两倍，难度将会增至顶点

R：红键／G：绿键／B：蓝键／P：弹奏键

火热秘技ABC...

FINAL FANTASY 8
立即使用最后绝招



ZELL的濒死技，一向都需要先得到格斗王才会显示出来，其实画面没有表示的绝招，在最初已经可以使出，只要按照右表输入指令，便可使出超强的最后绝招。这样，再强的头目也不害怕了。



这个画面中输入最强指令。

技名	指令
ドルフィンブロウ	L1、R1、L1、R1
メテオストライク	下、○、上、○
メテオバレット	上、X、下、△、○
ディファレットビ-ト	△、□、X、○、上
俺式ファイナルヘヴン	上、右、下、左、△

同级生 2
多项秘技

1.调整时间、金钱、日期(注一)开机时，持续压着X、Y、Z、L、R到标题游戏中，压START两次：

E-代表星期?

H-代表? 月? 日

T-代表时间

M-代表金钱(注二)

注一：游戏第二片CD才能用

注二：使用A、B来选择，上、下来调整

天诛　忍凯旋

如果你玩过第一集的话，这一集对你来说应该不会太陌生，这一集除了有少量的改良以外，共余改动不大，其中难度和道具一点也没变，所以以下的这些秘技应该能助大家一臂之力。

全忍具选择：

在“忍具选择”画面内输入以下指令：首先按紧□键，然后顺按L1、R1、←、↓、→、↑，成功后右方的忍具栏将会全满，非常方便。

全版面选择：

在任务选择画面中输入以下指令：首先按紧△键，然后顺按L1、R1、←、↓、→、↑，成功后玩者便可以推上下来选择版面。

梦幻模拟战三和四
多项秘技

1.神秘商店：在选择买卖时按下YA下XB

2.金钱增加：先将所有的装备卸下再卖出，在卖时将游标移到尾端，并按着上再一一卖出(一直卖到一页完后)即可看到很有价值的物品

PS：三代和四代密技一模一样

《DANCE DANCE REVOLUTION》
舞蹈、舞蹈、革命
取得隐藏歌曲模式方法

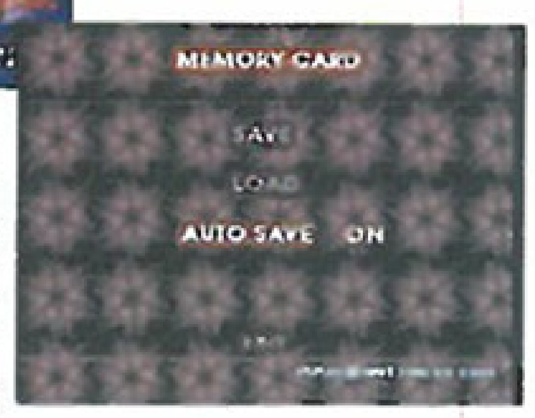
下面给大家介绍取得隐藏歌曲的方法，不过这需要你有恒心。玩家可参看下表，除了“MAKE A JAM！”是指定要玩NORMAL(一般)并且要爆机之外，其他歌曲



均是玩NORMAL或HARD(困难)都可以的，而且不须爆机亦可，因此玩家在游戏开始前可先在OP-







TION(选项)中设定为AUTO SAVE(自动储存)，那样的话，每完成一首歌曲，电脑就会立即进行SAVE了。

隐藏歌曲	取得方法
MAKE A JAM!(U1)(爵士乐即兴演奏)	选择NORMAL进行游戏，并爆机10次
BOYS(男孩们)	完成任何歌曲共600次(只限选择NORMAL和HARD)
I believe in miracles(我相信奇迹)	完成任何歌曲共700次(只限选择NORMAL和HARD)
EDIT MODE(隐藏模式)	完成任何歌曲共500次(只限选择NORMAL和HARD)

VERSUS MODE(双打模式)

在进行二人双打时，一般情况，二人的箭嘴出现位置会稍有不同，只玩单打的人很难习惯，但只要使用了VERSUS MODE，双方出现的箭嘴位置就会和单打时一样，方法是先按1P的START开始游戏，而2P趁还未决定歌曲前，一边按着下键一边按START开始游戏就行。



隐藏角色出现！



在游戏中除了原有的1、2P角色“插头男”、“青蛙女”、“弹弓人”外，还有“天线男”和“猫女”，使用方法是选择“ARRANGE MODE GAME”(改编模式游戏)，在进行游戏前，一边按右键一边按START开始游戏就行。

用1P玩是天线男，2P就是猫女。

终极司令～红色警戒

多项秘技

(以下秘技请在GAME中暂停后使用)

金钱无限：输入右、左、A、B、C、Z、Y、X、右、左(一次可增加5000)。

地图显示：输入上、下、右、左、A、上、下、右、左、A。

~终极武器~

核弹：输入A、B、C、左、下、右、上、左、下、右、上、A。

星雷射炮：输入A、B、C、左、下、右、上、左、下、右、上、B。

轰炸机：：输入A、B、C、左、下、右、上、左、下、右、上、C。

~GDI部分和NOD部分~

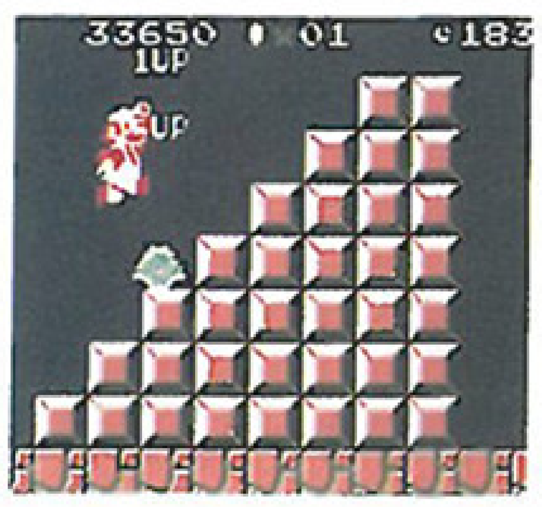
(二者皆可)建造电厂和兵工厂后，输入Y、A、B、B、A、下、A、B、B、A、下、上，可增加建设物。

(GDI)建造机场后，输入X、Y、Z、右、下、左、上、右、下、左、上、X，可使用雷射直升机。

(NOD)建造提炼厂、武器工厂、生化研究所、通讯站后，使用建设物秘技可造D教堂，建设教堂可使用速度和攻击力都超强的COMMANDO。

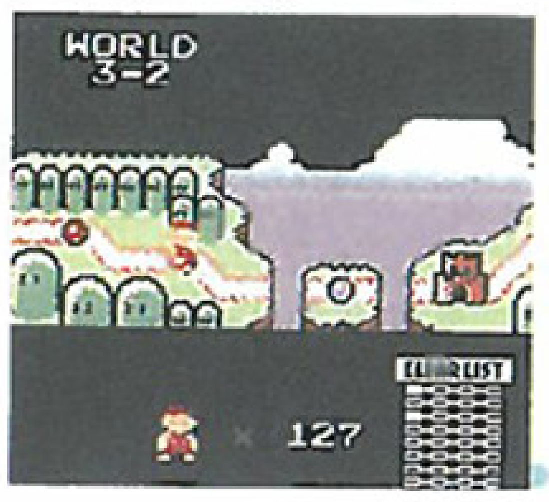
(二者皆可)建造提炼厂、武器工厂后，输入C、右、A、Z、Y、B、上、B、B、A，得到生化研究所，建造后，可使用生化兵器。此兵器为红色。

《SUPER MARIO BROS.DELUXE(GBC版)》(超级黄金玛莉)



经典秘技：无限只数

令人怀念非常的《玛莉兄弟》终于在Game Boy Color上复活了！而经典秘技亦同样移植到GBC上。在游戏中，大家是有机会取得无限只数的，方法是在“3-1”或“7-1”版图的后半段楼梯间，乌龟或盔甲龟会由楼梯上方向下移动。只要Mario已取得蘑菇或花朵使自己巨大化，就可先站在楼梯处不动，让乌龟走近时垂直跳耀踩踏。成功的话，乌龟就会被Mario踩踏弹向楼梯石块处，并反弹回Mario处，这样的不断反弹，就可使Mario无限增加生命多达127个了！



(注：在“3-1”版图的楼梯，最好先消灭第一只乌龟，利用另一只乌龟作“秘技工具”)。

观看灿烂烟花和额外奖分

当Mario完成每关后(库巴城堡除外)，有时会有烟花出现的。其实要看到烟花的话，玩家只需在夺取旗杆时、余下时间的个位数是6、3或1，就会分别有6、3或1枚烟花发射。由于取得6枚烟花，将会有额外3000分数，所以玩家可试试站在楼梯高处，当余下时间个位数是9时，一口气跳往旗杆，就有机会在降落时的余下时间刚好是6，自然会有烟花出现。

BLUE STINGER(蓝色的刺)

取得全武器装备



只要玩者可以在5小时内爆机，然后SAVE，并且再以该SAVE重新开始游戏，这样便能取得主角ELIOT的所有武器装备，包括远、近距率武器及各类型枪械子弹，每种子弹9排。

取得最强激光枪



只要玩者爆机时间在5小时至7小时之间，然后SAVE，并且再以该SAVE重新开始游戏，这样便可发现在武器栏内会多了一支价值$800000的新式武器而这支枪在游戏里是买不到的，兼且威力十分强劲。

取得200罐汽水



游戏内，玩者必须完成以下4项要求，然后爆机及SAVE，并且再以该SAVE重新开始游戏，便会发觉在道具栏内有100罐小瓶汽水和100罐大瓶汽水。

1. 救出升降机内的工作人员。
2. 救出HELLO MARKET店长。
3. 在游戏机中心赢取奖品后送给女孩。
4. 救出实验室内被怪物围困的女博士。

无限子弹

只要爆机两次，而又在两次游戏中达成以下两个要求，然后再以爆机后的SAVE重新开始游戏，便能取得无限子弹。

1. 在游戏机中心内赢取奖品后送给女孩。
2. 救出实验室内被怪物围困的女博士。

以泳衣示人



只要爆机两次，而又在两次游戏中达成以下五个要求，然后再以爆机后的SAVE重新开始游戏，便可看见所有角色都改穿泳衣，非常有趣！

1. 救出升降机内的工作人员。
2. 救出HELLO MARKET店长。
3. 在游戏机中心赢取奖品后送给女孩。
4. 救出实验室内被怪物围困的女博士。
5. 在实验室区域内饮了5次以上的“免费水”(可少量恢复体力的那种)。

Tlmb raider Ⅲ(古墓丽影)



这一款游戏比较难玩，下面给大家介绍一些秘技以让大家能轻松面对游戏。

1.体力不减：在游戏途中，快速地依顺序按R2两次、L2、R2、L2六次、R2、L2三次、R2、L2五次，这时如果听到LARA说：“啊！”就算成功了。

2.拥有所有武器和水晶：在游戏途中，快速顺按L2、R2两次、L2四次、R2、L2、R2两次、L2、R2两次、L2两次、R2、L2两次、R2，这时如果听到LARA尖叫就算成功了。

3.立即跳关：在游戏途中，快速顺按L2、R2、L2两次、R2、L2、R2、L2、R2、L2四次、R2、L2、R2四次、L2，听到LARA说：“NO”就算成功了。

4.取得所有SECRET(秘密)技键：在游戏途中，快速顺按L2五次、R2、L2三次、R2、L2、R2、L2两次、R2、L2两次、R2、L2两次，听到LARA说：“NO”就成功了。

古惑狼3秘技

特别的开场画面：在标题画面中按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□。

电玩心里话

多日不见，诸位 Fans 不知情归何处？

正值本刊改月刊之际，KO 平为您隆重推出《电玩心里话》第二击，请诸位玩友接招吧！

KO 平，何许人也？实乃山中人士，何方之山？西北之山也。受高人指点，下山参加“格斗大赛”。因其战绩平平而得名。

时逢江西南昌严俊“声势夺人”，遂与之对决。三个回合之后，KO 平败阵而逃。正遇高人黑皮，长谈之余，心里话托盘而出……

闻君一席话，胜读十年书。

KO 平顿时精神大振，欲与江西严俊决一“死战”，更有湖北钟谨徽、黑龙江李志琪、山东邱海涛在旁助战。殊料仓惶之间，打翻碳素墨水一瓶，办公桌酷似“黑色的七月”，恐怖！

无耐之余，KO 平举手投降，做出检讨，内文如下：

诸位玩友，抱歉至极，汝之作品未能刊登，实乃事出有因：主编有令，惜纸如金，耐之若何？！

本栏目主持人：KO 平

电玩趣事二则

江西南昌　严俊

家有一母

吾有一母，乃风趣人也，时出妙语令人捧腹不已。

《KOF'97》推出土星版时，吾时常约玩友于家中对决。时而久之，母也惯矣。

一日吾与玩友大战三百回合，正值生死关头，忽闻母曰：“K.O.”！玩友一惊，分神之时正中吾招，果然K.O.!

事后玩友叹曰：“令母实乃高人也，家有此母，能不胜乎？”！

电玩与女友

吾深迷电玩，已致痴心状！女友常责吾玩游戏没了魂，说电玩比她还重要。一时关系紧张，命吾在电玩与她之间择一而栖之。

吾百思，得一两全之策：赠一方块机给女友，待其也成玩友时方可江山、美人兼得！

赠机数日后，此计果然收效。只不过女友又吵着要GAME BOY一台……

(一月工资休矣。)

啊……(成K.O.状)

在游戏中认识自己

黑　皮

儿时在农村，陪伴我成长的游戏莫过于和泥巴、堆沙子、垒砖头、捉猫猫，这些游戏虽然简单通俗，可它们必竟是古老游戏的遗传和延续，距今已有好几千年的历史了。而最能让人没齿不忘的，就是依在母亲的怀里听她讲述那些太阳公公、月亮姐姐以及牛大叔、马大哥的民间故事了。每每听到得意之处都向往得要死，真想去充当故事里的那个角色，扬善惩恶。但不论是古老的传统游戏，还是母亲百讲不厌而我也百听不烦的故事，都使我懂得了什么叫善良、勇敢、挚诚，也学会了给美与丑、是与非划分一道最起码的准线。后来读完大学便急涉社会。说来也真是有些滑稽，以前那群激情洋溢着立志的朋辈们却都阴差阳错，事与愿违——想做音乐家的现在是一个偏僻小县城里的计划生育专干，想做外交家的现在承包了一个鸵鸟养殖场，想做飞行员的现在经了商，想做演员的现在已为人之母。总之，他们美好的愿望均如五彩缤纷的肥皂泡沫那样拥挤着产生，而最终却冷冷的破碎。光阴荏苒，世事沧桑，不知他们还有无信心实现自己曾誓言立下的志愿呢？

今天，随着科学技术发展的突飞猛进，电子时代来临了。包罗万象的各种电子游戏节目使人尽享其乐，畅所欲为。我的那些次时代的朋辈们不知可曾借助这些游戏圆梦？电子游戏的电脑板或电脑软件是游戏节目的核心部分，其编制人员都会按着一定的故事情节与环境更改赋于它的一整套特定的模拟仿真功能，而游戏中的人物和人物所从事的职业也均是在其程序的编配控制下，具有强烈的感情色彩。也就是说，自游戏一开始，你便要扮演游戏中的人物和感受人物的喜怒哀乐。世人周知，从事不同职业的人具备着不同的秉性，其隐藏的思想与主观愿望也是大相径庭。当你在某一个游戏里身临其境之时，你可曾注意到该游戏与你潜存的性格关系？

在游戏过程中，你会扮演各种不同的角色，如果你喜欢扮演武士的角色，那么“强大”是你心中最向往的核心，并讨厌自身的弱小和缺陷，不论是在精神上还是肉体上都想成为一名振臂一呼应者涌集的强人，支配欲的强大无比是你憧憬的夙愿。有时你也会迷惑和惘然，更因为摆脱不了自信的局限而郁郁寡欢。如果你喜欢扮演商人的角色，那么“现实”是你最神往的境地。如果你喜欢扮演街头艺人的角色，那么“名气”是你一生苦于筑造的阁楼，你对自己的演艺视为生命，但是缺乏与别人交流沟通的信心，喜欢生活在自己的茧壳内让人尊戴你、猜测你、向往你。可能有时也会因为没有朋友而苦恼不堪，那么就砸碎架子、撕破面子，当打你开心扉去面对世事，包容世事的时候，你会感到天空竟是这般的湛蓝。如果你喜欢扮演猎手的角色，那么“获取”是你每个计划的终止愿望，你有完美的洞察力和全面的分辨力，遇事沉着，做事喜欢循序渐进。但不要将获取视为你最终的目的，应多多重视获取的过程，这样你可成为生活中较有境界的真正猎手。如果你喜欢扮演僧侣的角色，那么“博爱”是你生存的根本准则。虽说任何孤独你都能在佛前月下自然承受，但你的内心深处也有他人的关心甚至爱情。如此如此，你便在游戏中认识自己了，这种自我认识是有益的，它帮助你挖掘你自身潜藏着的优缺点。倘若你更能“择其善者而从之，择不善者而改之”，岂不美哉！

随着人类物质与精神消费的水平不断提高，人们对生活的质量要求也愈来愈高了。除了各方面的工作安排，更多的人也给游戏留出了一块天地。在国内外，大型康体游乐园设施和体育竞技场已初具规模。而在电子游戏这个范畴来讲，其普及率已是相当之高。儿时最大的夙愿和朋辈们尚未实现的豪情壮志都已被科研人员编制成了电脑软件或电脑板，你可以随时都能体验一番曾默许但未能实现的愿望。时代不同了，人们观念也变了，游戏不再是少年儿童的专利，而且也属于老、中、青年人的一种消费时尚。当你徜徉在五花八门的游戏之中时，别忘了在游戏中认识自己，进而在生活中完善自我。切记，人生不能没游戏，但更不能游戏人生！

与本刊之“风花雪月”

山东济南　邱海涛

初识贵刊，是在不经意间。而这样的不期而遇，却延伸出一份难以割舍的爱。
记得第一次见到贵刊，我便被其美丽的外表所吸引。丰富的彩页如一道道秀丽的风景，
将我珍爱的游戏淋漓尽致的展现；字里行间跃动着青春的音符，唱出游戏玩家内心深处对
美的追求……当我站在书架前，用无耐的眼神目送那位满面春风的朋友将最后一本杂志带
走的时候，我心中除了失望只有苦苦的等待了。
转眼已是两个月以后。
在这两个月里，不知多少次失望地离开书摊，又满怀希望地想象着重逢那一刻的激动
与喜悦……
终于，终于，当我被《最终幻想》那朴实又深刻的爱所感动的时候，饱含着一种近乎
酸涩的幸福与斯考尔四月相对……就在这一刹那我预感到这一特殊的邂逅将会引发一个全
新的故事。
第二天，久盼的她出现在我的书桌上、枕头边……与我形影不离，夜夜厮守。
信写至此，我的心渴望再次的呵护。亲爱的，离重逢的日子不远了吧！想你之时，耳
畔又响起悦耳的旋律：“Shall I be the one for you,who pinches you softly but sure.If
frown is shown then,I will know that you are no dreamer……”

经验交流

湖北武汉　钟谨徽

其实并不是什么经验之谈，而是想帮助蔡聪朋友解决他所提关于《拳皇京》的一些小问题。
在解决问题之前，我想先指出蔡聪朋友的一个小错误：《拳皇京》是AVG，不是RPG!
要谈这款游戏的剧情吗？大致是根据一个主线来进行的。草雉京到各地游说格斗家们参加KOF97大赛，
与“大蛇一族”战斗，而其中的故事情节分支很多，自由度非常高。你甚至可以在这一个月内于一个地方打
转，不过这样的话，未免……
再谈谈操作系统吧！其实《京》的操作方法并不复杂。如果了解之后，可以从中体会到许多乐趣。首先，
蔡聪朋友说的小星是指动作的个数。一颗星就代表了一个单位的动作。比如：“大蛇雉”、“琴月阳”、“回避”
或“前进一步”、“后退两步”等，这些招式分别都是一个动作。而每一个回合包括三个动作(对手也一样)。在
星星下面有一道蓝条，表示能量槽，每发必杀或超必杀都要消耗能量槽。当能量槽消耗完之后，就得用一个
单位的动作来发出“Pow up”蓄气(中了对手的招也可以蓄气，恐怕没有人会用这种笨办法吧！)。而蔡聪
朋友所说的“能量槽”其实是速度槽。这条槽是指出招时的速度，谁的招式速度快，谁就能先发制人。并且
每个招式的速度快慢又各不相同。如“草雉京”的“琴月阳”出招快，“大蛇雉”出招慢。不过也有朋友说
是75式改，还有人说是荒咬。谁知道呢？这就请诸位玩友自己去试了。不过，有些特殊的动作也可以提升一
下动作的速度。比如“紧急回避”动作成功后，在小京的身上会出现一个朝上指的红箭头，这就说明你的速
度已经提升了。当然，也有降低速度的动作(大部分是必杀技)，如“大蛇雉”发出后会出现一个朝下指的绿
箭头，这就是速度降低的显示。合理地利用招式的这些性质，是战斗时制胜的关键。
下面再谈谈最令玩友大惑不解的出招系统。其实这个系统非常简单，因为出招时要按的键在左边的表格
中都列出来了。但一开始不要胡乱按键，因为一个方向键就是一个动作，如果乱按的话，往往会在莫名其妙
的情况下耗完三个动作。如何出招呢？请仔细看左面表格那些字条的前面不是都有一些按键的符号吗？比如
“超必杀”之前是一个“△”键的符号，那么你就押下“△”键。注意！！大多数玩友就是在这一个环节上出
了错。在这里，押下键后一定不要松开，再看一看屏幕左上角，是不是只剩两个条幅了：一个是“大蛇雉”，
一个是“无式”(游戏刚开始时，“无式”无法使用)。接下来只要将这条符前的“L1键”押下就可以了(这时只
用按一下)。当你按完之后，你就会发现在能量槽上冒出了一颗小星，这颗星就代表你已确定将在这一招时使
出“大蛇雉”。怎么样，一切都明白了吧！(什么，必杀技不会发！不是和发超必杀技的方法一样吗？)
下面再谈谈打法。本人已经研究出了一个简单的套路，那就是回避 × 2+ 超必杀／必杀 /Pow up。因
为两次回避就可以使招式的速度大幅度提升，而且对方出招失败会降低，所以在游戏之初，甚至可以在回
避 × 2之后，接“大蛇雉”。但游戏后期，敌人的速度会快得令人咋舌，甚至连小京都望尘莫及。例如走八
神庵的“琴月阳”。但只要第一次回避成功，“回避 × 2+ 琴月阳”的成功率至少为90%。另外，不要忽视经
验值喔！如果你的等级不够，只怕连暴走小庵都搞不定呢！所以假如有战斗的话，就让小京尽量全部摆平
吧！说到这里，我又不禁想起了可怜的小庵庵。可怜的家伙，他总是到处挑拨离间，惹得我去扁他。而我
又每战必胜，他还真是贱呀！(八神的拥护者：是哪个不怕死的家伙敢侮辱八神！我打！)不过他还是蛮可
爱的(好多经验值呀！)。本人也是八神庵的忠实拥护者。(这句话绝对是真话！)
好了，就谈到这儿吧！

心声放送

黑龙江哈尔滨　李志琪

玩着日本厂家生产的游戏机和来自其它国家的软件，心里实在不是个滋味。张飞、关羽满口日语，梁山好汉个个英语流利……

什么时候能玩上我国自己生产的游戏主机和游戏软件，那才是国内玩家的福气。外星科技公司制作了不少游戏，但据我所知好像都是些8位机卡带，在这个32位机、64位机乃至128位机争霸的时代，区区一个8位机又怎能争得一席之地呢？

回头再看看任天堂、世嘉、索尼等公司的发展与竞争，我国游戏业又将路在何方？

玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

□/叹号三主持

龙长说话

注意！注意！现发布第一条重大讯息：龙长换人了——大[illegible]展翅飞去，余轻音缕缕，叹号三披挂上阵，怀激情满满，众位玩友，请多关照。

发布第二条重要讯息："玩友沙龙"拟从下期开始增设沙龙话题，众位可从现在开始畅所欲言，尽显会员风采。下期话题为：《我和游戏人物》(文章内容：为什么喜欢？为什么不喜欢？与游戏人物之[illegible]事等；可将你装扮有关游戏人物的照片寄来，我们将优先考虑予以刊登。)

编辑部诸同仁经常问我为什么到现在还不见女孩登场，问得我无言以对，还好，已有三位女士宣布要加入玩友沙龙，令叹号三甚感欣慰，GAME面前实应人人平等，君不见女玩友均潇洒大方兼温柔多情，常将GAMES的魅力发挥得淋漓尽致，使得众GAMES更有人情味。(众编友正在热烈鼓掌，帅哥同志竟举起"红旗"一面，作激情洋溢状！)不过，要想在众多玩友中脱颖而出，抢先亮相，还请大家以后寄个人资料时附寄个人照片或自画像。

……(主编有话：别再侃了，给玩友们多留一些版面吧！)

——叹号三

玩友沙龙会员证



编号：0000019

姓名：徐海洋

性别：男

年龄：17岁

星座：射手座

爱好：电玩+漫画

附言：玩物不丧志

邮编：325200

地址：浙江省瑞安市凤山北路13幢501室

玩友沙龙会员证



编号：0000020

姓名：沈宇(阿兰多拉)

性别：男

年龄：21岁

生肖：马

玩龄：14年

星座：双子座

爱好：GAME、漫画、书法、五子连珠、小说

附言：愿我们能在游戏中找到自己的最终幻想。

邮编：434100

地址：湖北省荆州市荆州区武警中队

(现在——2000年11月)

玩友沙龙会员证



编号：0000021

姓名：潘懋盛

性别：男

年龄：15岁

星座：金牛座

爱好：电玩、足球、Pop Music

附言：我要交朋友

邮编：355200

地址：福建省福鼎市下龙山二栋四号

玩友沙龙会员证



编号：0000022

姓名：叶国平

性别：男

年龄：15岁

生日：84年2月22日

生肖：鼠

爱好：电玩、足球

附言：愿与天下玩友成

邮编：621700

地址：四川省江油市华丰新村9号材料所子弟学校初三·一班

玩友沙龙会员证



编号：0000023

姓名：崔永鹏

性别：男

年龄：16岁

体重：47kg

身高：172cm

星座：巨蟹座

爱好：电子游戏、电脑游戏、足球、保龄球、音乐

附言：和我打游戏机，你将体会被痛殴的感觉，但小心会变成"真人快打"哦！

电话：025-4519919

地址：南京市白下区新街口沙塘巷3号301室

邮编：210002

玩友沙龙会员证



编号：0000024

姓名：黄欣宇(里昂)

性别：男

年龄：18岁

星座：狮子座

血型：I don`t know!

爱好：电玩、足球

附言：大江东去，浪淘尽，你我风流人物！

邮编：062552

地址：河北省任丘市华北石油管理局运输公司南区1号楼

玩友沙龙会员证



编号：0000025

姓名：贺亮(HL)

性别：男

年龄：18岁

星座：双子座

爱好：电玩、足球、漫画、电视

附言：望可以和爱好相同之人相交

邮编：132002

地址：吉林省吉林市铁路运输技校线路19班

玩友沙龙会员证



编号：0000026

姓名：孔兰明

性别：男

年龄：18岁

星座：天蝎座

爱好：电玩、足球

附言：永远争第一！

邮编：010050(010030)

地址：内蒙古体工二大队跆拳道队

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

玩友沙龙会员证



编号：0000027

姓名：罗丹

性别：男

年龄：16岁

星座：天蝎座

爱好：电玩

附言：意在不言中

邮编：610072

地址：成都市同善桥横街8号8幢一单元5号

玩友沙龙会员证



编号：0000028

姓名：薛丁娜

性别：女

年龄：17岁

星座：白羊座

生日：3月3日

爱好：GAME、体育、冒险

附言：机房没女孩，谁说的？俺啊！

电话：021-56149343

邮编：200434

地址：上海市宝山区长江南路淞南七村135号604室

玩友沙龙会员证



编号：0000029

姓名：李洋(Lion)

性别：男

生日：78年9月9日

星座：处女座

爱好：电玩、自行车极限运动

附言：天下很大，定为红颜万死不辞，朋友多多，来者不拒！广交天下玩友，请武林高手收我为徒！

邮编：400021

电话：67934722或67937700

地址：重庆市江北区大石坝4村207栋13号

玩友沙龙会员证



编号：0000030

姓名：仉继平

性别：男

年龄：18岁

星座：双子座

生日：6月1日(订婚的玩友)

爱好：电玩、听音乐、看黑社

附言：问世间电玩为何物，只叫我生死相许。

邮编：210011

地址：江苏省南京市航运学校9791班

玩友沙龙会员证



编号：0000031

姓名：祝浩哲(别名：July)

性别：男

年龄：17岁

玩龄：6年

星座：天秤座

最讨厌的事：停电

爱好：关于游戏的一切活动

附言：有朋自远方来，不亦乐乎。

原结交天下玩友，一同举酒论英雄。

邮编：266012

地址：山东省青岛市第十一中学高一·二班(普高部)

玩友沙龙会员证



编号：0000032

姓名：路正远

性别：男

年龄：20岁

生日：6月3日

星座：狮子座

爱好：电玩、篮球、音乐

附言：我愿和天下的玩友交流经验，成为朋友

电话：027-87546241

邮编：430074

地址：湖北省武汉市华中理工大学东四舍301房间

玩友沙龙会员证



编号：0000033

姓名：何青林(别名：流云飞舞)

性别：男

年龄：19岁

血型：secret

身高：176cm

体重：67kg

星座：牧羊座

爱好：电玩、篮球、漫画、看书、听音乐

附言：我酷，故我在。

邮编：266744

地址：山东省平度市云山镇北王戈庄村145号

玩友沙龙会员证



编号：0000034

姓名：周琛

性别：男

年龄：18岁

星座：处女座

爱好：GAME、流行音乐、小说

附言：愿以我的真心来换取你们放飞的信鸽

地址：浙江省平湖市平湖中学高三·五班

邮编：314200

玩友沙龙会员证



编号：0000035

姓名：严俊

笔名：雨天浴晨

年龄：20岁

玩龄：11年

喜爱游戏：KOF、心跳系列

爱好：写作、投稿

家树座右铭：用心去玩！

地址：江西省南昌市里洲小区4栋3单元101户

邮编：330009

音乐花纸伞

初入“江湖”，正值夏日炎炎。一日傍晚，夏雨伴着雷声不期而至。站在街边小店看着你“激战”后疲惫但却欣慰的身影，我知道你和我有着的梦想。诸位“大侠”，初次见面，真想为你撑起一支“音乐花纸伞”为你遮风挡雨。

风，还在悄悄地吹，雨，还在静静地下，音乐声响起在天的尽头，真想看到你的欢颜。

TV动画KAIKAN PHRASE中摇滚组合Lucifer新登场！

受广大动画迷青睐的乐队组合“Weij B”和“E·M·V”先后退下火线后，新一代的5人乐队组合“Lucifer”(路西菲尔)，便崭露头角。这次要给大家介绍的是改编自新条真由的漫画作品《KAIKAN PHRASE》的TV动画和其中的5位主角。

TV动画中的5位主角都是“Lucifer”乐队的成员，他们分别是主唱咭也、低音吉它手TOWA、鼓手三太及两位吉它手雪和敦郎。乐队名字“Lucifer”跟现在走红的摇滚组合“LUNA SEA”(路耶之海)有点相似，而且故事主角咭也无论在Cool酷的外表，还是在性格及才华跟河川隆一都很相似。

原作漫画以表现男女主角咭也跟爱音之间的恋爱故事为主线，其他成员的事情为辅。不过在动画方面情节更偏重于Lucifer乐队成立的始末。Lucifer乐队成立的背景主要是受音乐天才咭也的影响。三太和雪本是同一乐队成员而TOWA和敦郎则跟随另外两家乐队。由于咭也有着独特音质和表演才能，他们走到了一起。敦郎因为加入Lucifer乐队而受到高中朋友的大力反对，但是这并不影响跟咭也他们的合作，经过千辛万苦，Lucifer乐队首张CD碟盘终于面世了。

Lucifer乐队的处女作受到广大歌迷的欢迎，发行量相当可观。恰在这时，咭也认识了爱音。爱音的加入，使得Lucifer乐队的创作更上一层楼。在不知不觉中，由于咭也的天才加上爱音绝妙的填词，乐队的乐事业再创辉煌。他们俩也由此成为一对恋人……



Lucifer乐队人物简介：

①大河内咭也：乐队的灵魂人物。天才音乐人。感情专一，现年17岁。

②TOWA：原名佐久间和，负责乐队的BASS(低音)，有艺术家性格。现年18岁。

③桐生敦郎：乐队的GUITAR(吉它手)。高中3年级学生。现年18岁。因为加入Lucifer乐队的事令朋友大为不满。

KONAMI+SME+小室哲哉＝全新跳舞作品！

KONAMI绝对不会让音乐游戏的旋风停止！除了它的一系列音乐作品外，KONAMI正在制作一款全新类型的跳舞作品，名为《Dancing Stage featuring True Kiss Destination》(为真爱而演的舞蹈)，是一款如《DDR》玩法的同类型作品。此作的特点是KONAMI将与SME(Sony Music Entertainment)(索尼音乐娱乐)共同开发，对SME来说可谓是加入街机界的一次宝贵经验。同时，此作的歌曲将会由日本著名音乐界人士“小室哲哉”负责，部分歌曲将有机会由“Globe”(地球)乐队及日本乐坛天后“安室奈美惠”负责，吸引力可谓达100%！此作将对应现有《DDR》街机机壳，暂定先在五月中旬在该厂旗下的娱乐中心登场；七月后则会在日本(或海外其他国家)游戏机中心推出。大家不妨留意一下！











游戏仍旧以DDR机壳为主，相信有机会移植到PS上

安室奈美惠(左)＋Globe(右)＋小室哲哉(右上)的确是最强的组合

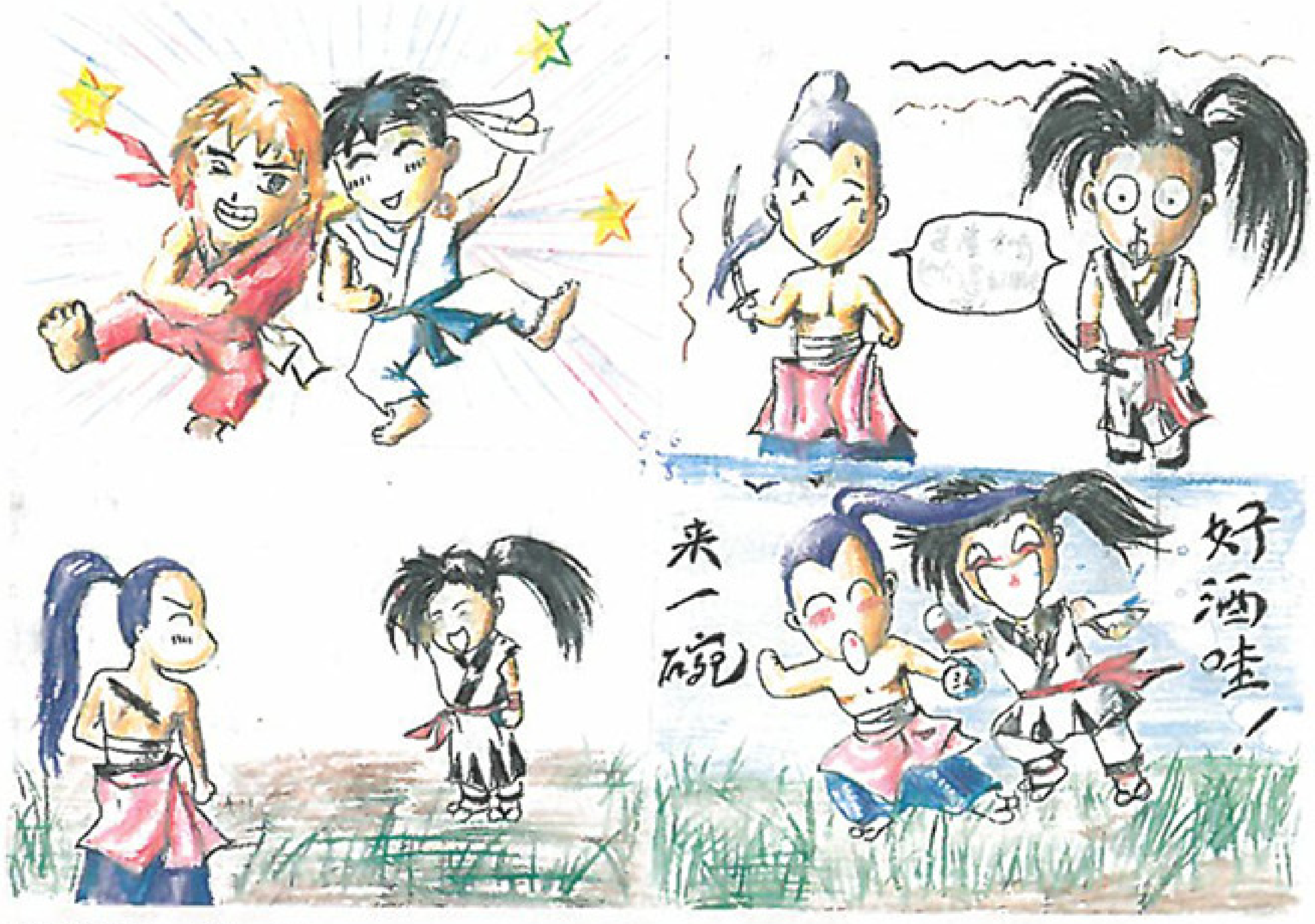


已经正式进军歌坛，并且已有首张歌碟《最后的果实》推出的日剧青春偶像深田恭子新出的VCD《To Me》(给我)中收录了很多她的靓照，还有她的一些个人资料，比如：她是怎样的一个女孩子？喜欢什么等等。如果你是Fans的话，请注意收集，不要错过哦！

深田恭子



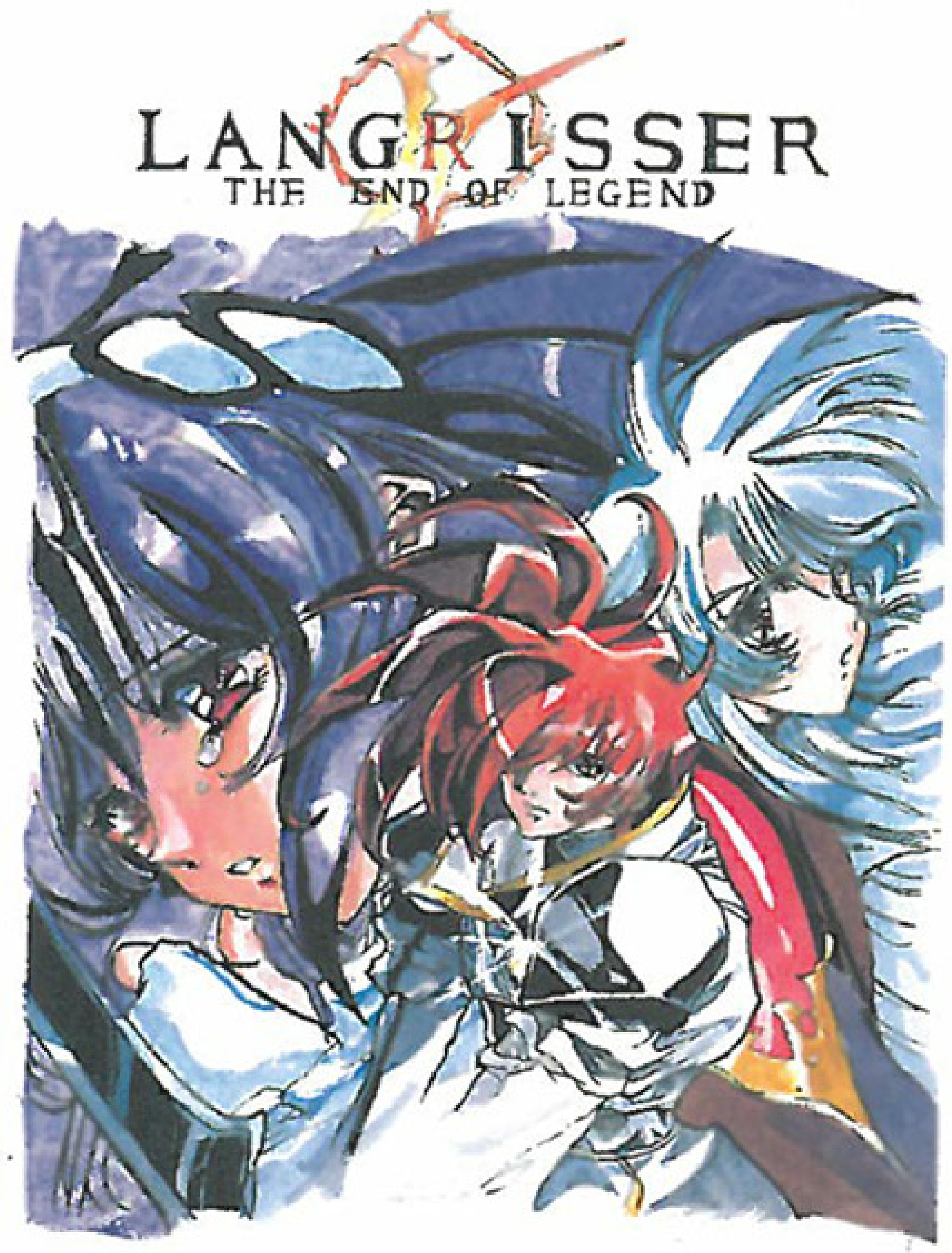
河南 常园园



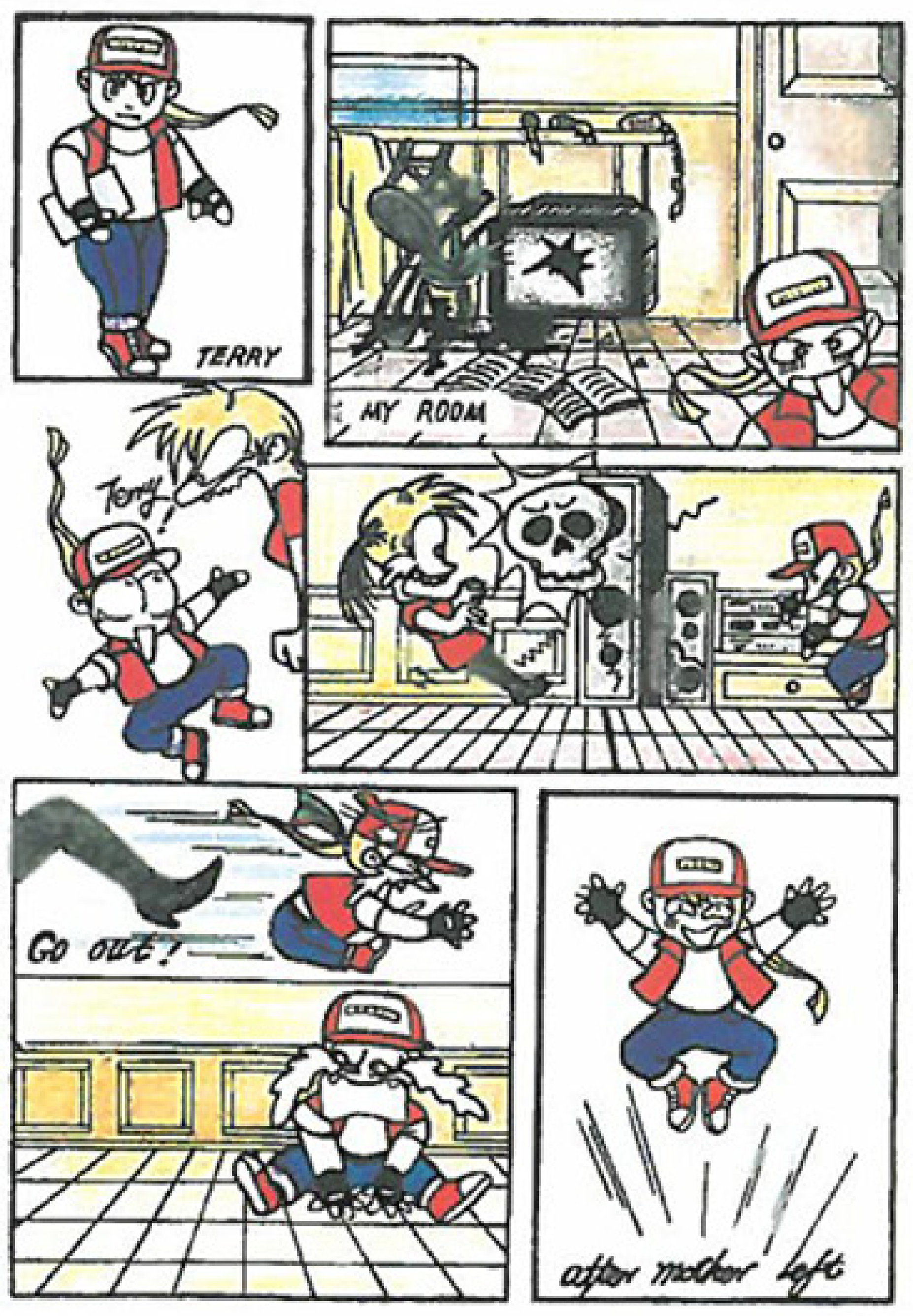
《好朋友》 张 可



《色》 吉林 鞠 立



《梦幻模拟战V》 千 佳



《顽皮的特瑞》 龙雪明



《幽游白书》 吴江阳


《无题》


《荒原大镖客》 龙雪明

游戏发售大观园

PlayStation(PS)

5月

ACE C OMBA T3	RAC	NAMCO
LU NA 2E TER NAL BLUE	RPG	角川书店
MONS TER C CMP LETE WOR LD	RPG	IDEAF AC TORY
RACING LAGOON	RAC	SQUARE
MACROS S	STG	BANDI VISUAL

6月

GUN GAGE	ACT+SLG	KONAMI
JAILB RE AKER	ACT	NEC INTE RCHANNEL
NBA POWER DUNKNES S	SRT	KONAMI
RAC ING LAGOON	RAC	SQUARE
MED IEVIL	SLG	SCE
MELT YLANCER 3 THE 3RD PLANET	AVG+SLG	KONAMI
MYS TIC DR AGON	RPG	XING
APE ESCAPE	ACT	SCE
BUN GER BUN GER 2	SLG	GAPS
GRANDIA	RPG	GAME ARTS
JERSEYD EVIL 之大冒险	ACT	KONAMI
NOAHWITH BLACKEYE 'CIELGRIS FANTA SM	RPG	GUST
PACA PACA PASSION	ACT	PRODUCE
PERSONAL 2-罪-	RPG	ATLUS
SLAYE RS ROYAL2	RPG	角川书店
TWINS STORY	SLG	PANTHER S OF TWARE
UFO-ADAY IN THE LIFE	RPG	ASCII
私立JUS TIC热血青春日记2	ACT	CAPCOM
疯狂家族	ACT+AVG	德间书店
饿狼传说 WILD AMBITION	FGT	SNK
MONSTER CMPLETE WORLD	RPG	ID EAFAC TORY

PlayStation

5月

1970年代风ROBOT ANIMEGET P.X.	STG	AROMA
ACE COMBA T3	RAC	NAMCO
BEAT MANIA APPEND GOTTA MIX	ETC	KONAMI
BU ZZE RB EA TER Vol.1	ETC	SCE
BU ZZE RB EA TER Vol.2	ETC	SCE
CINE MA 英语会话 SERIES Vol.5	ETC	SUCCESS
KULA QUEST	PUZ	SCE
LUNAR2ETERNALBLUE	RPG	SCE
SUPER LITE 1500 SERIES Vol.1 数独	TAB	SUCCESS
SUPER LITE 1500 SERIES Vol.2 NANKORO	TAB	SUCCESS
SUPER LITE 1500 SERIES Vol.3 PUZ ZLE	TAB	SUCCESS
THE FIRE MA-PIT&DANNY	ACT	HUMAN
本格派DE 1300日元CAD DIE LUCK	TAB	HECT
本格派DE 1300日元加藤一二三九段将棋俱乐部	TAB	HECT
本格派DE 1300日元本格四人打麻雀	TAB	HECT
飞鸟120%FINALBUR IN GF EST	FTG	FAMILYSOFT
得到更多更多DE 1300日元格四打麻雀CAD DIE LUCK	TAB	HECT
超时空要塞MACROS S有记忆起爱	STG	BANDAI VISUAL
AL围棋7 PALYSTATION版	TAB	IFOUR
MONSTER CCMPLETE WORLD	RPG	IDEAFACTORY
VIRTU ALP ACHIS LOTIV	TAB	MAP JAPAN
上班族CRISIS	ACT+AVG	德间书店

6月

BOMBER MAN FANTASY RACE(THE BEST)	RAC	HUDSON
GUN GAGE	ACT+SLG	KONAMI
HEBERE HE STATION POPOI(SUNCOLBEST)	PUZ	SUNSOFT
JAILB RE AKER	ACT	NEC INTE RCHANNEL
LINDA 3 AGAIN(THE BEST)	RPG	SCE
NBA POWER DUNKERS 4	SPT	KONAMI
OVER BLOOD 2(THE BEST)	AVG	RIVER HILL SOFT
POPULOUS THE BEGINNING	SLG	EA SQYARE
元祖FAMILY MAH'JONG	ACT	日本物产
拉鲁夫之大冒险	ACT	NEW
麻雀悟空天竺99	TAB	CHANOAL
开玩笑小子	ETC	ENIX
弹珠机AXELA 旺国	ACT	AXELA
金面超人(THE BEST)	FTG	BANDI
GREATR ABBY WORLD CUP之道(复刻版)	SPG	DAZZ
PALORIP ROJR VOL1	TAB	日本TELENERT
RACING LAGOON	RAC	SQUARE
SUPER ROBOT大战COMPLETE BOXES	SRPG	BANPRESTO
99甲子园	SPT	魔法
CINEMA 英语会话SERIES VOL6	ETC	SUCCESS
MEDIEVIL	SLG	SCE
MELTYLANCER3 THE 3RD PLANET	AVG+SLG	KONAMI
MYSTIC DRAGON	RPG	XING
OVER DRIVIN' N	RAC	EA SQUARE
SPRIG GAN"LUNARVERSE"	ACT	FROM SOFTEARE
跨越我的体尸	RPG	SCE
ACID	ACT	TAKI工房
APEESCAPE	ACT	SCE
BUNGER BUNGER 2	SLG	GAPS
FIRE POWERS TLINGG	ACT	HUMAN
GERM-被追击者	AVG	KEJ
GRANDIA	RPG	GAME AR TS
JERSEY DEVIL之大冒险	ACT	KONAMI
PACAPACA PASSION	ACT	PRODUCE
PACHISLOT帝王MINI-DR.A 7-	TAB	MEDIAENT ER TAIN MENT
PERSONAL 2-罪-	RPG	ATLUS
SLA YERS ROYAL 2	RPG	角川书店
SUPERLITE 1500 SERIES VOL10 LODER UNNER	ACT	SUCCESS
SUPERLITE 1500 SERIES VOL4 CURLING	SPT	SUCCESS
SUPERLITE 1500 SERIES VOL5 ALMUBRE AST	TAB	SUCCESS
SUPERLITE 1500 SERIES VOL6 ASTLODE	STG	SUCCESS
THE KING OF FIGHTER' 97	FTG	SNK
TWINS STORY	SLG	PANT HERS OF TWARE
UFO-ADAY IN THE LIFE	RPG	ASCII
私立JUSTICE热血青春日记 2	ACT	CAPCOM
黑色神之罗亚-CIEGLGRIS FANTASY-	RPG	GUST
疯狂家族	ACT+AVG	德间书店
饿狼传说WILD AMBITION	FGT	SNK
PAKA PAKAPASSION	SLG	PRODUCE
最强之将棋	TAB	UNBALANCE
ATLANTIS-THE LOST TALES-	AVG	HUMAN
COOLER QUEST	PUZ	SCE
CYBE RNETICE MPIRE	AVG	日本TELENET
MELTY DRAGON	RPG	XING
MONSTER COMPLETE WORLD	RPG	ID EAFAC TORY
PLANETD CB	ETC	HUDSON
PRESSURE ZONE	ACT	TAKI工房
STARLING ODYES SEY 1-BLUSSVALUA TION-	RPG	RAYFORCE
VIRTUAL 飞龙之拳DASH	FTG	CULTURE BRAIN
必杀PACHINKOSTA TION5(暂称)	TAB	SUNSOFT

7月

DINO CRSIS	AVG	CAPCOM
METAL GEAR SOLDI TEGRAL	ACT	KONAMI
MILANO' SARBEIT COLLECTION	SLG	VICTOR SOFT
PERFECT PERFORMER	ACT	FANHOUSE
REST AURANTD REAM	SLG	TEICHIKU
RICERHILL BES TVOL.1K LAYMANKLAYMAN	ACT	RIVERHALL SOFT
RIVER HILLBEST VOL.2B LUE CHEC AGO	AVG	RIVER HALL SOFT
RIVER HILLBEST VOL.3道化师杀人事件	AVG	RIVERHALL SOFT
RIVER HILL BEST VOL.4REFAIN LOVE	AVG	RIVERHALL SOFT
RIVERHILL BEST VOL.5守护INEO GENER ATION	SLG	RIVER HALL SOFT
稻川淳二之怪谈物语	RPG	VISIT
POCKET FAMILY-幸福家族计划-	SLG	HUDSON
FIS GERFLASH ING	ETC	AFFECT
LITTLE LOVES SEASON GAME	TAB	NTT出版
LORD OF FIST	FTG+RPG	MEDIA WORKS
VA NDELHEART Ⅱ-天上门-	SPRG	KONAMI
圣剑传说LEGEND OF MANA	ARPG	SQUARE
REMO TEC ONT ROLDENDY	ACT	HUMAN
SIMPLE 1500 SERIES VOL11 THE PINBALL	TAB	CULTUREBR AIN
SIMPLE 1500 SERIES VOL12 THE QUIZ	TAB	CULTUREBR AIN
SIMPLE 1500 SERIES VOL13 RACE	RAC	CULTURE BRAIN
实况POWERFUL职业棒球'99开幕版	SPT	KONAMI
STAR WARSE PISCDEI THE PHAN TOMMENAGE	ACT	EA AQUARE
GUITAR FREAK	ETC	KONAMI
大众的格尔夫 2	SPG	SCE
BLAEC BREAKERS	SLG	翔泳社
DINO BREEDER	SLG	J.WIMNG
MONA COGRAND PIX RACING SIMULATION 2	RAC	UBI SOFT
PLAYSTADIUM 4 不灭之大LEAGUE BALL	PUZ	BANPRESTO
POP' N TANKS	ACT	ENIX
PURUMU	ARPG	CULTURE PUBLISHE RS
PUZZLE(暂称)	PUZ	CULTURE BRAIN
QUIZ CHARACTER 东映特摄英雄PART1	QIZ	BANPRESTO
RCOMMATE"井上凉子"	SLG	DATAMPOLYSTAR
SIMULATION RPO棒球	SLG	HECT
STREETS COOTER	RAC	TYOENTER TAIN MENT
SUPERCHINE SEFICHTER 2DX	ACT	CULTUREPRAIN
THE BOOK OF WATER MARKS	AVG	SCE
必杀PACHINKOSTATION 6(暂称)	TAB	SUNSOFT
西阵PACHINKO天国EX	TAB	KSS
你的光荣4	SPT	ARTDINK
前往总有一天会重遇未来，莎尤莉篇	AVG	SME
前往总有一天会重遇未来，斯吉篇	AVG	SME
重装机兵VALKEN2	ACT	NCS
圣少女舰队 VIR GINF LEET	SLG	KONAMI

8月

冠军在你手4	SPT	ARTDINK
侦探神宫寺三郎EARLY COLLECTION	AVG	DATEAST
ECHONIGHT(THE BEST)	AVG	FROMSOFTWARE
SUPER RBASSFIS HING	SPT	KINGRE CORDS
CHOROQ WCHDER FUL	RPG+RAC	TAKARA
PYCHIC FORCE2	FTG	TAITO
SUPER LITE1500SERIES VOL8 送花属何家	AVG	SUCCESS
SUPER LITE 1500SERIES VOL9 PANGEA	ETC	SUCCESS
VIRTUAL 飞龙之拳 2	FTG	CULTURE BRAIN
金田一少年之事件簿 3-青龙传说杀人事件"	AVG	讲谈社

9月

飞龙之拳JION	FTG	CULTURE BRAIN
MONSTER COLLECTION	RPG	角川书店
MAGIC ALD ROP命运之支配者	PUZ	DATAEAST
不思议迷宫-风之试炼2	RPG	CHUNS OFT
装甲骑兵VOTOMS-钢铁之军势	SLG	TAKARA
你的感觉·我的心	AVG	TAKARA
DRAGON QUEST VII	RPG	ENIX
侦探神宫三郎"灯火消失人间	AVG	DATAEAST
BIOHAZARD NEMESIS	AVG	CAPCOM

12月

封闭病院	AVG	VISIT

99年1月

BRAVEAGA2(暂称)	SPRG	TARAKA

99年内发售

AQUANAUT之休日	AVG	ARTDINK
CAPA(PTS专用)	ETC	SCE
CULDCEPT FOR PLAYSRATION	TAB	MEDIA ACTORY
GALE RIANS	AVG	ASCII
GLINT GLITTERS	ACT	KONAMI
JAILBRE AKER	ACT	NEC INTE RCHANNEL
PINOCCHIA之梦	SLG	TAKARA
REFU TVA FFEE	RPG	VICTOR SOFT
WIZAR DARY"DIMGUIL"	RPG	ASCII
我想爱"your smile in my heart	SLG	KONAMI
斩妖传邪遍	ACT	KONAMI
恋爱讲座REALAGE	SLG	IMAGINEER
ALLSTAR TENNIS' 99	SPT	UBISOFT
BLACK JACKVS 松田纯	TAB	PONYCANYON
BLACK IMATRIX AD	SPRG	NEC INTERCH ANNEL
CROSS侦探物语	AVG	WORKJAM
DEZIK AME	未定	BANDI
DIGTAL ARTCOLLEC TIONHER OYAMA GATA AUTUMN	ETC	IMAGINEER
DIGTAL ARTCOLLEC TIONHER OYAMA GATA SPRING	ETC	IMAGINEER
DIGTAL ARTCOLLEC TIONHER OYAMA GATA SUMMER	ETC	IMAGINEER
DIGTAL ARTCOLLEC TIONHER OYAMA GATA WINTER	ETC	IMAGINEER
ETERNAL CHAIN	RPG	VICTOR SOFT
FIDHEYES II	SPT	PACK-IN-SOFT
GAIA MASTER(暂称)	TAB	CAPCOM
GALERIANS	ACT+AVG	ASCII
GAS ARAKI(暂称)	未定	BANDI
GASNTUR ISMO2	RAC	SCE
INNOCENT-SIN罪	RPG	ATLUS
JOJO' S ADVENCTURE	FTG	CAPCOM
L之季节	ETC	TONKINHOUSE
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2	STG	BANDAI VISUAL
MARIA 2-受胎告知之谜	AVG	AXELA
MR.PR OS PECTER	SLG	REMIX
MY ARDEN	SLG	TECNO SOFT
NHLBLADE OF STEET	SPT	KONAMI
OFFICIAL FOR MULA IRACING	RAC	IDOS INTER ACTIVE
PAQA	ETC	SCE
PARLOR THE GAME	ACT	BAND AI CISUAL
PLANE LAIKA	RPG	ENIX
S.C.A.R.S	STG	UBISOFT
SD GUNDAMG GENER ATION-0	SLG	BANDAI
SIBASS 1-2-3DES TINY改变命运的人	SLG	JAECO
SPRIGGAN"LUNA RVERSE	ACT	FROMSOFTEARE
STRAISHIP"PO&MARY之大冒险	ACT	RCBOT
WORLD TOUR CONDUCT CR-世界梦纪行-	AVG	TYOENTER TAINMENT

一击"狩之人	ACT	BANDI
宇宙机动 VANAPK	STG	ASMIK
到哪里都一起(PTS 专用)	ETC	SCE
花火 2STAR MINE	SLG	魔法
时空少女	AVG	BANDAI
桃露与戈殿	ARPG	CAPCOM
海底传说 MEROMANOID	RPG	XING
斗神传说	FTG	TAKARA
森之王国(暂称)	RPG	ASMIK ACE EN TERTAINM ENT
变身! 真三一万能侠	RPG	BANDAI CUSUAL
变的画集	AVG	VICTOR SOFT
ARC THE LAD III	RPG	SCE
BOYSBE——2NDSEASON	SLG	讲谈社
COUNTDOWNVAMPIRES	AVG	BANDAI
GATE KEEPE RS	SPRG	角川书店
PUZZLE BOWLING	SPT	日本 SYSTEM
SILENT BOMBER	未定	BANDAI
ZILL O' II	RPG	光荣
人鱼涙	AVG	日本 SYSTEM
我的快艇(暂称)	RAC	TOMY
星之 6 号	ETC	BANDAI VISUAL
星神沉没的苍大地	SLG	MAX FIRE
皇家双姐妹	AVG	POINEERLDC
蛇之随	RPG	ASMIK
森之王国	RPG	ASMIK
超谜王	ETC	BANDAI VISUAL
职业麻雀极天元战编	TAB	ATHENA
FORMULA' 99	RAC	SCEI
WIPEOUT3	RAC	SCEI
PUYO PUYCON	PZU	CCMPILE
星界之纹章	未定	BANDAI VISUAL
鬼武者(暂称)	AVG	CAPCOM
机动战士高达基利之野望 - 目标之系谱	SLG	BANDAU
(ES)古之记忆	AVG	VENTURES OF TWARE
ANIME TICK STORY GAME 1CARD CHAPER	ETC	ARIKA
DEAR FRIENDS	SLG	VISUALARTS
DRAGON VALOR	ARPG	NAMCO
FUN!FUN!PINGU	AVG	SCE
GUN GHO BRIGADE	SLG	TOMY
H.A.E. BEELZBE UB	RAC	GMF
HARLEM BEAT	SLG	KONAMI
JUNGLE PATROL	STG	CULTURE PUBLISHERS
LOVE GAME' SPLUS' 非常对战网球	SPT	TEARS
NEUES	SLG	ESCOT
NHLBREAKWAY	SPT	ACCLAIM JAPAN
PALM TOWN	SLG	每日 COMMUNICA TION
PRIME EAT PLANET	SLG	FAMILY SOFT
ROBIN LLOYD 之冒险(暂称)	AVG	GUST
STAR IXIOM	STG	NAMCO
SUPER ENDULLO	未定	NCS
TANK SIMULATOR	SLG	SACH
THE PISTOL	RAC	SYSCOM ENTER TAINMENT
TURNING POINT	RAC	HUMAN
幻想记	AVG	UNB ALANCE
目标! MILLION SAILOR	TAB	FPS
决定啦! 英雄学园	FTG	CSCMEDIAT
炸弹小子 SCOP THE KID	AVG	TEARS
鬼眼城	ACT	讲谈社
恋爱讲座 REALAGE	SLG	IMMAGINEER
恋爱讲座 REALAGE(限定版)	SLG	IMMAGINEER

NINTENDO 64(N64)

5 月

LAST LEGION UX	ACT	HUDSON

6 月

NBA IN ZONE 2	SPT	KONAMI
MARIO GOLF 64	SPT	任天堂
BIO LENS KILLER	STG	AC CLAIM JAPAN
新世纪 EVAN GELION	ACT	BANDAI
WIPEOUT64	RAC	COCONUTS JAPAN

7 月

SHADOW GATE 64	RPG	KEMCO
实况 J.LEAGUEPER FECTS TRICKER 2	SPT	KONAMI
LODE RUNNER 3D	ACT	BANPRESTO
64 花札 - 天使之约定 -	TAB	ALTRON
OGERE BATTLE 3'PERSONOL LORDLY CAILBUR'	SLG	QUEST
PDULTRAMAN BA TTLE COLLECTION 64	FTG	BANDAL
STARWARS	STG	任天堂
忍者乱太郎 64	ACT	CULTURE BRAIN
电车 GO!64	SLG	TAITO
爆 BOMBER MAN 2	ACT	HUDSON

8 月

HYBRID HEAVEN	ARPG	KONAMI
DERBYS TALLION 64	SLG	ASCII

10 月

BEASTWARS METALS	FTG	TAKAKA

99 年内发售

FLIGHT SIMULATOR(暂名)	SPT	VIDEO SYSTEM
SILENT SUMMER STORIES	SLG	KONAMI
TUROK 2(暂名)	STG	ACCLAIM JAPAN
SD 飞龙之拳 REALVER SION	FTG	CULTURRBRAIN
TONICTROUBLE	ACT	UBISOFT
VIRTUAL PROWRES TLING2" 王道继承"	SPT	ASMUKACE ENTER TAINMENT
PUYO PUYCON	PUZ	COMPILE
64WARS	ETC	HUDSON
BIOHAZARD2(暂称)	AVG	CAPCOM
BLADE AND BARREL	STG	KEMCO
BODYHARVEST(暂名)	STG	任天堂
BUGGY BOGGY(暂名)	ACT	任天堂
CABBAGE(暂名)	SLG	任天堂
CAVALIBATTLE 3000	STG	日本 SYSTEM SUPPERLY
CLIMBER(暂名)	ACT	任天堂
CONKY QUEST(暂名)	ACT	任天堂
CREATOR	未定	任天堂
CU-ON-PA	PUZ	T&ESOFT
ELTALE	RPG	IMAGINEER
EXTEME G2	RAC	AC CLAIM JAPAN
F-FLYIN GHUNTERS	STG	AC CLAIM JAPAN
FIREALARM64	SRPG	任天堂
GOLF(暂名)	SPT	任天堂
JUNGLE 大帝	AVG	任天堂
MARIOARTIST PICTURE MAKER(64DD 专用)	ETC	任天堂
MARIOARTIST POLYGON MAKER(64DD 专用)	ETC	任天堂
MARIOARTIST TALNET MAKER(64DD 专用)	ETC	任天堂
MISSION IMPOSSIBLE	ACT	PACKINSOFT
MOTHER 3 奇怪生物之森(64DD 专用)	RPG	任天堂
NBABASKET BALL(暂名)	SPT	任天堂
RPO 指南麻雀 "兵"	ETC	CULTURE BRAIN
RAYMAN2	STG	UBISOFT
REVLIMIT	RAC	SETA
RCBOTPON COTT64	ETC	HUDSON
SIMCITY64(暂名)(64DD 专用)	SLG	任天堂
STAR WARSEPIS DOE 1RACER	RAC	任天堂
STAR WARS 出击! 流克中队	STG	任天堂
SUPER RMARIO 64(64DD 专用)	ACT	任天堂
SUPER RMARIO RPG(64DD 专用)	RPG	任天堂
SUPERMAN	ACT	TAITO
ULTRA BASEB ALL	SPT	CULTURE BRAIN
ULTRA DONKE YKONG(暂名)	ACT	任天堂
ZOOR" 魔兽使传说	RPG	IMAGINEER
不思议迷宫 - 风之试炼 2	RPG	CHUNSOFT
卡比的 AIRRIDE(暂名)	RAC	任天堂
金田一少年之事件簿(暂名)	AVG	HUDSON
超时空要塞 MACROS SANOTHER DIMENSION(暂名)	STG	TOMY
跑吧! 我的马	SLG	CULTURE BRAIN
雷之圈措 - 超高速围棋 -	TAB	SETA
萨尔达传说 64(暂名)(64DD 专用)	SRPG	任天堂

SEGA SATURN(SS)

6 月

职业指南麻雀	TAB	CULTURBRAIN

7 月

WITH YOU	AVG	NEC INTE RCHANNEL

99 年内发售

MILLENARIAN FIRE	STG	BANDAI
MONICA 之城	ARPG	PIONEERLDC
SYNCHRONICITY	AVG	A.D.M.
THE RUINS	AVG	A.D.M.
美少女雀士 SEEK REDALBNM	ETC	JALECO
STREET FIGHTER ZERO 3	FTG	CAPCOM
STREET FIGHTER ZERO 3(连 4RAM 版)	FTG	CAPCOM
MONSTER MAKER"HOLY DA GGER"	SLG	NEC INTERCHANNEL
SONIC 3DFLINKY ISLAND	FTG	SEGA

发售日未定

BACK GUNNER - 完结篇 -	SLG	VING
CONTRA - LEGEND OF WAR	ASTG	KONAMI
FANS FARM	AVG	日本 MIMI TECHNOLOGY
GAME 日本史 - 天下人秀吉与家康 -	ETC	光荣
J.LEA QUE EXCITES TAGE V1	SPT	EPOCH 社
LOOSE	RPG	SIERRA PIONEER
PRISM COURT	SLG	FPS
PROPINBALL	TAB	IMAGINEER
PYRAMID 之谜	RAC	LAY
REQUIEM	RPG	日本 ARTMEDIA
STARLING ODYESSEY I - BLUEEVALUA TION -	RPG	RAYF CRCR
STARLING ODYESSEY II - 魔龙战争 -	RPG	RAYF CRCR
STARLING ODYESSEY III - millennium 之圣战 -	RPG	RAYF CRCR
SUPER301SQ(暂名)	SLG	日本产物
USTRACK CHAMP(暂名)	RAC	日本产物
VIRTUALPARK THE FISH	ETC	光荣
WORDS WORTH	RPG	ELF
幻之鱼 THE PHANTOM FISH	SLG	SOFT OF FICE
汽船海贼 STEAM PIRATE	RPG	NEVE RLAND COMPANY
制服 - HIGHSCHCOLCOUNTDOWN -	SLG	YU MEDIA
东京幻梦大学(暂名)	AVG	NAXAT
英雄降临 - THE SEVEN HEROES&CINDERELLA -	RPG	ALF AOMEGA SOFT
海鸥大作战	SLG	VING KIDS
真髓 · 棋仙人	TAB	J.WING
神司人生的意味	SLG	GAIANX
围棋	TAB	ASCII
无人岛物语外传高扦教授大冒险(暂名)	SLG	KSS
开运! 不管什么监定团	ETC	TELEVISON 东京
弹珠 FIGHTER	TAB	PLAYSTAGE
弹珠俱乐部	TAB	I.S.C.

GB(GAME BOY)

5 月

PITFALL GB	ACT	PONYCANYON
PACHI PACHI PACHISU 匠 - NEW PALSA 编	ETC	STAR FISH
学园王山崎 GAME BOY 版	RPG	KOEI
HELLO KITTY 之 MAGICAL MUSEUM	PUZ	IMAGINEER
POCKET MONSTER PICROSS	PUZ	任天堂
SUPERCHINE SEFIGHTERDX	FTG	CULTURBRANI
本格将棋圣	TAB	CULTUREBRAIN

6 月

ANIMALB REEDER 3	SLG	J.WING
汉字 BOY	ETC	J.WING
踊头 MONSTER 2	SLG	KID
PACHIKOCR 职业人 T	TAB	HECT
OTHER LIFE OTHER DREAM	RPG	KONAMI
露卡之大冒险	ACT	HUMAN
SURVIVAL" 孤岛之冒险者"(暂称)	ACT	KONAMI
HYPEROLY PMICTRE CK&FIELD GB	SPT	KONAMI
WORLD SOCCER GB2	SPT	KONAMI
SUPER BLACK BASS"REAL FIGHT"	SPT	STAR FISH
AQUALIFE	SLG	J.WING
BACK GAMMON	TAB	ALTRON
JAM JAM MONSTER	SLG	KID
POCKET MONSTER 2 金	RPG	任天堂
POCKET MONSTER 2 银	RPG	任天堂
WEITRS GB(暂称)	PUZ	IMAGINEER
白江七段之围棋入门	TAB	CULTURE BRAIN

7 月

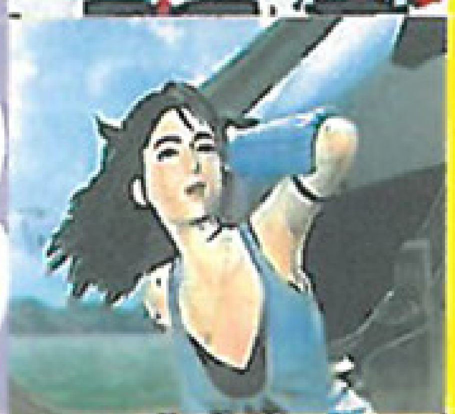
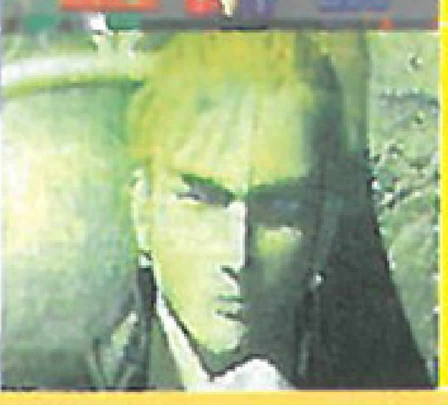
钓鱼先生 2	SPT	J.WING
昆虫博士 2	ETC	J.WING
游戏王 DUALMONSTERS II 阁界决斗记	ETC	KONAMI
河钓 4	SPT	PACK-IN-SOFT
POCKET TOUR BOY	ACT	KINGPT CORDS
三国志 GAME BOY 版 2	SLG	KOEI
DERBYSTALLION	GB	ASCII
SHADOW GATER ETURN	STG	KEMCO
MARIO GOLF GB	SPT	任天堂
PUYO PUYO 外传	PUZ	COMPILE
CHROQHYPER CUST OMEBULL GB	SLG+RAC	TAKARA
SD 飞龙之拳传说 GB	FTG	CULTURBRAIN
最喜欢 GOLF	SLG	KID
无赖战士 COLOUR	FTG	KID

8 月

牧场物语 GB2	ETC	PACK-IN-SOFT
HAMSTER CLUB	ETC	JORDAN
POCKET PIKACHU 2	ETC	任天堂
SPYCSSPY	ACT	KEMCO

游戏排行榜

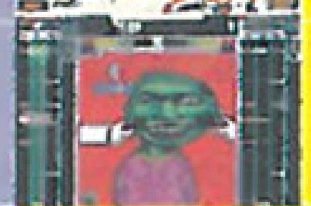
香港家用机人气榜

1		THE HOUSE OF THE DEAD 2(死亡之屋 2)	DREAMCAST/SEGA/GSTG
2		MARVEL VS.CAPCOM	DREAMCAST/CAPCOM/FTG
3		FINAL FANTASY Ⅷ (最终幻想8)	PLAYSTATION/SQUARE/RPG
4		SAGA FRONTIER 2 (中世纪战乱史2)	PLAYSTATION/SQUARE/RPG
5		DANCE DANCE REVOLUTION (跳舞、跳舞革命)	PLAYSTATION/KONAMI/ETC
6		SEGA RALLY 2 (世嘉拉力2)	DREAMCAST/SEGA/RAC
7		POWER STONE (能量之石)	DREAMCAST/CAPCOM/ACT
8		BLUE STINGER (蓝色的刺)	DREAMCAST/SEGA/AVG+ACT
9		STREET FIGHTER ZERO 3 (少年街霸3)	PLAYSTATION/CAPCOM/FTG
10		FINAL FANTASY Ⅵ (最终幻想6)	PLAYSTATION/SQUARE/RPG

香港家用机期待榜

1		J.LEAGE 创造职业足球会	DREAMCAST/SEGA/SLG/ 预定秋季发售
2		莎木－章横须贺	DREAMCAST/SEGA/FREE/8月5日发售
3		圣剑传说 LEGEND OF MANA	PLAYSTATION/SQUAER/A.RPG/ 预定夏季发售
4		BIO HAZARD CODE:VERONICA (生化危机代号维罗尼卡)	DREAMCAST/CAPCOM/AVG/ 发售日未定
5		THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999 (格斗之王'99)	DREAMCAST/SNK/FTG/6月10日发售
6		D之食卓 2	DREAMCAST/WARP/ACT/ 发售日未定
7		DRAGON QUEST Ⅶ(勇者斗恶龙 7)	PLAYSTATION/ENIX/RPG/ 发售日未定
8		GRANDIA Ⅱ(格兰蒂亚 2)	DREAMCAST/GAME ARTS/RPG/ 发售日未定
9		SD GUNDAM G GENERATION-ZERO(机动战士高达)	PLAYSTATION/BANDAI/SLG/ 预定夏季发售
10		ACE COMBAT 3 electrosphere	PLAYSTATION/NAMCO/STG/5月27日

香港街机人气榜

1		DANCE DANCE REVOLUTION(跳舞、跳舞革命)	KONAMI/ETC
2		THE KING OF FIGHTERS' 98(98格斗之王)	SNK/FTG
3		GUITAR FREAKS(吉它机)	KONAMI/ETC
4		CRAZY TAXI(疯狂出租车)	SEGA/RAC
5		SPIKE OUT FINAL EDITION	SEGA/ACT
6		ZOMBIE REVENGE(魔力复仇)	SEGA/ACT
7		STREET FIGHTER ZERO 3(少年街霸 3)	CAPCOM/FTG
8		JOJO的奇妙冒险	CAPCOM/FTG
9		幕末浪漫第二幕 月华之剑士	SNK/FTG
10		VIRTUA STRIKER 2 VERSION 99(铁拳 2 之 99 版)	SEGA/SPT